No. 40
$ 15.00
$ 2.00 Dls.
U.S.A.

Conexión MANGA

Evangelion

El Enigmático Fin de la Serie al Descubierto

LISTA DE SOCIOS CLUB CONEXION MANGA D.F.

REPORTE DE LA PRESENTACION DE THE KING OF FIGHTERS 2001

La Nueva Generación

★ ★ ★

IS

EL NUEVO MANGA DE Masakazu Katsura

Además:
* Kenichi Sonoda Un Mangaka Fuera de Control
* Los Mangas Del 2001

¡Hola amigos del Distrito Federal y del Área Metropolitana! A todos los socios fundadores del Club de Conexión Manga de estas zonas les tenemos una buena noticia: del 28 de enero al 01 de febrero del presente año podrán ustedes recoger su credencial del Club, con una identificación, de 12 a 17 horas, en nuestras instalaciones ubicadas en Salvador Díaz Mirón #156, Col. Santa María la Rivera, en el DISTRITO FEDERAL.

Lista del Club

1. Ismael Arturo Acevedo Rendón
2. Pablo Aceves Cano
3. Luis Enrique Acho Romero
4. Daniel Alonso Torres
5. Jenny Alvarado Galicia
6. Miguel Ángel Alvarez Jacome
7. Miguel Ángel Álvarez López
8. Juan Manuel Álvarez Martinez
9. Emmanuel Isaías Álvarez Monterrey
10. Luis Guillermo Ambriz Zúñiga
11. Adrian Araiza Rodríguez
12. Chantalle Arauz Ulluoa
13. Carlos Armenta Luna
14. María del Rocío Ayusco Gómez
15. Cinthya Baena Flores
16. Nancy Angela Balderas Hernández
17. José Rodrigo Ballesteros Carrillo
18. Ramón Bautista Ocampo
19. Ernesto Bermúdez Martínez
20. Verónica Bonilla Acevedo
21. Luis Bravo Rangel
22. Sergio Cabrero de la Cruz
23. José Castillo Cruz
24. Julio César Cerdeira Ortiz
25. Erika Cerero Juárez
26. Antonio Cesareo Hernández
27. Guadalupe Contreras Arias
28. Ángel Isaac Contreras Roman
29. Mauricio Antonio Coronel Montiel
30. Gabriel Homero Cortés Pedro
31. Alonso Cruz González Quiroz
32. Fátima Elizabeth De La Cruz Montoya
33. Christián De la Cruz Rivera
34. Rodrigo Díaz Obrajero
35. Christopher Isaac Escamilla Jiménez
36. Michelle Escanes Ramírez
37. Rubén Fernández Vera
38. Enrique Cristóbal Flores Cardenas
39. José Luis Flores Cuevas
40. Ricardo Flores Díaz
41. Gabriel Flores González
42. Jair Jonathan Flores Jiménez
43. María Yazmín Flores López
44. Julio César Flores Pozos
45. Jonathan David Fuentes Gutiérrez
46. Patricia García Castañeda
47. Sergio Alejandro García Lara
48. Kevin Alejandro García Ovalle
49. Jaime García Ramírez
50. Mario Patricio García Rayón. Del. Magdalena Contreras.
51. Alberto García Rico
52. Eduardo Gómez Rodríguez
53. Armando González Camacho
54. Luis Noel González Campos
55. Naiteli Guadalupe González Campos
56. Juan Antonio González Cruz
57. Santos Gerardo González Cruz
58. Rocío González Ramírez
59. Frank González Reyna
60. Edmundo Gabriel González Villalobos
61. César Raúl González Raygoza
62. Gustavo Granados Thierry
63. Manuel Alejandro Guzmán Rubio
64. Adriana Patricia Hatch Huerta
65. Victor Tadeo Heredia Quezada
66. Leopoldo Hernández Esquivel
67. Osvaldo Hernández Esquivel
68. Eric Hernández García
69. Astrid Josselyn Hernández González
70. Gerardo Ángel Hernández Gutierrez
71. Daniel Arturo Hernández Martínez
72. Ásael Hernández Ramírez
73. Ángel Emiliano Herrera Maguey
74. Adrián Ibarra Albarrán
75. Miriam Erendida Ibarra Díaz
76. Roberto Antonio Ibarra Rico
77. Larry Jaguey Camarena
78. Mauricio Jiménez Díaz
79. Vivian Jiménez García
80. Abraham Jiménez Ortega
81. Juan Alberto Ladrón de Guevara
82. Oscar León Guerra
83. Daniel León Herrera
84. Angélica Esmeralda Leyva Rivera
85. José Manuel Lira Castillo
86. Dalia Natzelli López Guerrero
87. Juan Francisco López López
88. Mario Arturo López López
89. José Christian Loraiza Ayala
90. José Alonso Magaña Bolaños
91. Andrea Maldonado García
92. Carlos Martínez Becerril
93. Ramón Martínez Honorato
94. Gustavo Martínez Paredes
95. Georgina Martínez Sánchez
96. Christian Israel Maya Cabrera
97. Paulina Medina Garcés
98. Luciano Mendez Estada
99. Alejandra Mendoza Cruz
100. Gabina Montada Huerta
101. Luis Antonio Monterde Candelas
102. Erick Morales Monroy
103. Martha Gabriela Moreno Díaz
104. Adrián Moreno Hidalgo
105. Marcos Enrique Muñoz Aguirre
106. Maribel Murcia Morales
107. José Ramón Murillo Rojas
108. Sergio Naranjo Lara
109. Fernando Navarro Osorio
110. Martín Ornelas Medina
111. Hugo Ortega Montesinos
112. Alberto Jesús Ortiz Galicia
113. Juan Carlos Páez Reyes
114. Itzel Pérez de los Santos Mondragón
115. Tanibet Pérez de los Santos Mondragón
116. Ipanema Pérez Domínguez
117. Miguel Ángel Pérez González
118. Enedio Pérez Marín
119. Juan Carlos Pérez Quiroga
120. Moisés Rodrigo Pierrot Fuentes
121. Juan Pimentel Ortega
122. Gabriela Piña Sill
123. Alejandra Quezada Soto
124. José Rodolfo Radillo Rosales
125. Liliana Raga Hernández
126. Alberto Ramírez González
127. Alán Ramírez Rosaldo
128. Mario Ramírez Valencia
129. Ernesto Ramos Frolov
130. Raúl Reyes Maldonado
131. Carlos Ríos Arzarte
132. Graciela Ríos Gómez
133. Claudia Ríos Mendoza
134. Luis Rivas Lopez
135. Monserrat Rivera Alvárez
136. Roberto Robles Huerta
137. Francisco Rodríguez Arreguín
138. Carlos Rodríguez Domínguez
139. Adriana Rodríguez Linares
140. Adriana Rodríguez Linares
141. Fabiola Rodríguez Morales
142. Francisco Rodríguez Palafox
143. Francisco Rojas Hernández
144. Marco Polo Rosales Veyta
145. Javier Abraham Ruíz Sánchez
146. Sergio Sánchez Acosta
147. Alejandro Sánchez Flores
148. Israel Sánchez Lima
149. Jaime Guillermo Sandoval Guerrero
150. Alejandra Lucero Sandoval Lechuga
151. Brenda Berenice Santiago Rodríguez
152. Felipe Sanz Alvaréz
153. Héctor Serna Valencia
154. Mayela Silva Juárez
155. Felipe Sotelo García
156. Antonio Tangle Contreras
157. Adrián Tenorio Terrones
158. Eduardo Tinajero Maldonado
159. Luis Isauro Torres Maldonado
160. Edgar Alejandro Torres Morales
161. Iván Torres Zapata
162. Pedro Valenzuela Bermúdez
163. Enrique Valles Pérez
164. Jaime Agustín Vargas García
165. Isidra Vargas Ramírez
166. Ricardo Vázquez Estrada
167. Rodrigo Vázquez López
168. Alberto Vázquez González
169. Carlos Javier Vázquez Salazar
170. Karla Carolina Vázquez Salazar
171. Julio César Velasco Jiménez
172. Alberto Vázquez Andrade de Jesús
173. Miguel Ángel Victorio Flores
174. Jesús Ignacio Wong Pérez
175. Alejandro Zapatero Valencia
176. Mauricio Zarate Chula
177. Jesús Zavala Jaramillo
178. Edia Zenteno Alvarado

CONEXION MANGA No. 40

No. 40

Es publicada por: ARNULFO FLORES MUÑOZ
EDICION DE HISTORIETAS Y PUBLICACIONES VARIAS
Salvador Diaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
ENERO DEL 2002 ***EDICION CATORCENAL***

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMERCE S.A. DE C.V.
Paseo de la Reforma No. 20-101
Col Juárez México, D.F.
Tel: 5546-9431
CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com.

Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

EDITORIAL

Estimados lectores:

Quiero compartir con ustedes una historia de la vida real (parece título de telenovela).

Corría el año de 1996 cuando mi hijo Arnulfo entró a mi privado, con unas muestras de dibujo. Eran de un jovencito, digo jovencito por su apariencia de un adolescente. Al examinar su trabajo noté la gran influencia que habîa en sus dibujos con las caricaturas de la tele, me agradó el estilo y dije, esto va para "Pinta Bonito", un cuaderno de iluminar que a la fecha lleva más de 100 ediciones. Se le pidió material para esa revista y, en trato laboral, empezó a hablarme del manga y me introdujo a su mundo, un mundo maravilloso.

El joven se llama Arturo Vázquez Ceja, aunque le gusta más que le llamen Lobo. Me presentó su proyecto llamado Tetsuko, historieta que cumplió con éxito las 45 ediciones que Lobo planeó. Por decisión personal ha decidido que su ciclo como director de Conexión Manga ha terminado. Con respeto a su decisión y deseándole suerte, se retira de la dirección, pero va a continuar colaborando en esta revista.

A partir de este número asume la dirección otro gran conocedor del manga: Miguel Angel Ruíz López.

Para finalizarr, mi agradecimiento por su apoyo.

Arnulfo Flores Muñoz
Editor

STAFF

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ"

SUBDIRECTOR
ANGEL ZUÑIGA ARENAS

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ANTONIO PEREZ DURAN
ROMY VILLAMIL
HECTOR CISNEROS
CARLOS ANDRES MARTINEZ
AUREA D. FRENIERE
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
VICTOR M. ALATORRE C.
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
RODRIGO ALVAREZ
JUAN A. DAVALOS G.

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE HISTORIETA
OSIRIS **COLOR DIG.**:JUAN A. DAVALOS
"GAKUSEI" **SAGA 3 DE 4**
GUION Y DIBUJO
OSIRIS ALI TERRAZAS RODRIGUEZ

FOTOGRAFIA
JAVIER HERNANDEZ "CHELICO"

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR M. ALATORRE C.
ByN: ERIC MIRAMON R.

CORRECTOR DE ESTILO
DAVID REYES

GERENTE ADMINISTRATIVO
MONICA SUZEL AZUELA G.

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

CONTENIDO

2 **EVANGELION**
El Final

4 **DEL PAPEL AL CELULOIDE**
Del Cómic al Cine

5 **KING OF FIGHTERS 2001**
La Presentación

6 **KING OF FIGHTERS 2001**
La Nueva Generación

7 **LA SAGA**
Gakusei

8 **LAS MEGA-SAGAS**
Historias Epicas de Esta Era

17 **HOBBIES**
Clasificación de Pasatiempos

18 **PARA INTERPRETAR EL MANGA**
Hentai Para Principiantes

20 **RECOMENDACION EN MANGA**
"Is" El nuevo Manga de Katsura

22 **VIDEOJUEGOS**
Clasificación

25 **GALERIA**
El Arte de Los Fans

26 **MARVEL ULTIMATE**
Modernizando a Los Superhéroes

28 **KENICHI SONODA**
Un Mangaka Fuera de Serie

30 **OSCAR GONZALEZ**
Entre Karmatrón, Astroboy y Los Simpson

32 **LOS MANGAS DEL 2001**
Breve Compendio de Los Más Efectivos

El Final de EVANGELION

Por GOJI

Nadie parece negar que Neon Genesis Evangelion es una de las series de anime mejor realizada de los últimos años. Sin embargo, el incomprensible (y para muchos horrible) final de la serie de TV casi hecha por tierra todo el "Proyecto Eva". Razón por la cual el estudio Gainax tuvo que realizar dos películas para arreglar su "regadota".

Los capítulos 25 y 26 (últimos del anime) mostraban una serie interminable de imágenes, acompañadas de un diálogo "filosófico" cuyo mensaje final podría traducirse como; "para ser feliz acéptate como eres". Cuando el protagonista (Shiji Ikari) por fin comprende termina rodeado por el resto de los personajes (vivos y muertos) de la serie los cuales aplauden y felicitan al chavo. La imagen final muestra a Shinji sonriendo agradecido. El tan pésimo final de t.v. sería remplazado por las cintas "Muerte y Renacimiento" (que sustituye al capítulo 25) y "Aire, mi más puro corazón para ti" (sustituto del capítulo 26).

PRINCIPIO Y FIN

Sin ánimos de meternos en "rollos filosóficos" a continuación daremos algunos datos clave para hacer más comprensibles las películas de Evangelion.

-Primer Impacto:
Según Gainax, el Primer Impacto afectó por igual a Adán (padre de los ángeles) y a Lilith (madre de la humanidad). Durante el primer impacto Adán formaría con su energía a los ángeles y lo mismo pasaría con Lilith, quien crearía a la humanidad. Si un ángel entra en contacto con Adan provocaría un "nuevo impacto" en el cual los ángeles y Adán, una vez más, formarían un solo "Ángel Perfecto".

De igual forma si un ángel (incluyendo a Adán) se uniera a Lilith, provocaría un "impacto" en el cual Lilith y la humanidad formarían otra vez un único "ser perfecto". A ambos casos se les conoce como "complementación".

En cualquiera de los dos casos, la energía liberada por el "nuevo impacto" provocaría que la especie que no lograra la "complementación" (ángeles o humanos) fuera destruida (¡Qué rollo! ¿No?)

IMAGENES © GAINAX

-Segundo Impacto:
El "Segundo Impacto" fue provocado por los científicos de Seele (organización a cargo de Nerv) cuando redujeron al primer ángel, Adán, a un nivel embrionario. Esto fue para prevenir que Adán entrara en contacto con algún ángel. Al mismo tiempo Seele capturó y crucificó a Lilith para después usarla en su particular "plan de complementación humana" para unir a Lilith y a los humanos como el "Ser Perfecto" que eran al principio.

-Tercer Impacto:
Como ya se explicó antes, este "nuevo impacto" será provocado cuando un ángel entre en contacto, ya sea con Adán o Lilith. Tanto los ángeles como los humanos intentarían manipular el "Tercer Impacto" en beneficio de sus propios intereses.

Los ángeles... sólo buscan unirse a Adán para volver a ser el "Ángel Perfecto" de antes y no para destruir a la humanidad, como Seele trató de hacer creer al resto del mundo. Por desgracia su objetivo traería como consecuencia la destrucción de toda la vida en la tierra.

Seele... pretende que la humanidad vuelva a unirse con Lilith y evolucione, pero necesitan de un ángel que se una con Lilith y como es obvio que no obtendrán ayuda de los ángeles (el "enemigo")

Seele decide crear su propio ángel (la unidad Evangelion) clonando a su prisionero; el ángel Adán. Siendo la unidad 01 el mejor clon de Adán, está es de vital importancia para los planes de Seele.

Gendo Ikari (jefe principal de Nerv)... desea controlar el Tercer Impacto para poder reunirse con su difunta esposa; Yui Ikari. Para esto Gendou crea un clon mezclando el ADN de Yui y la sangre (LCL) de Lilith. El resultado de esta clonación es una joven de cabello azul y ojos rojos llamada Rei Ayanami (Ikari crea varios clones de Rei para reemplazarla por si una muere). Gendo pretende mezclarse con Rei y el embrión de Adán, de esta forma sería el único humano con conciencia (casi un dios) cuando Rei se uniera con Lilith provocando el tercer impacto.

Nota: Nagasi Kaworu es el último personaje que aparece en Evangelion (capítulo 24) y aunque fue presentado como el "Quinto Niño" pronto se descubrió que era el último ángel enviado para unirse a Adán. Por esta razón Shinji debe matarlo muy a su pesar, pues encuentra en Kaworu su verdadero y único amigo.

Ahora si... pasemos al resumen de las películas de Evangelion. Recuerden que el Estudio Gainax y Hideaki Anno crearon un final abierto a interpretación, por lo que nosotros sólo daremos la sinopsis de las cintas y ustedes lectores deben sacar sus propias conclusiones.

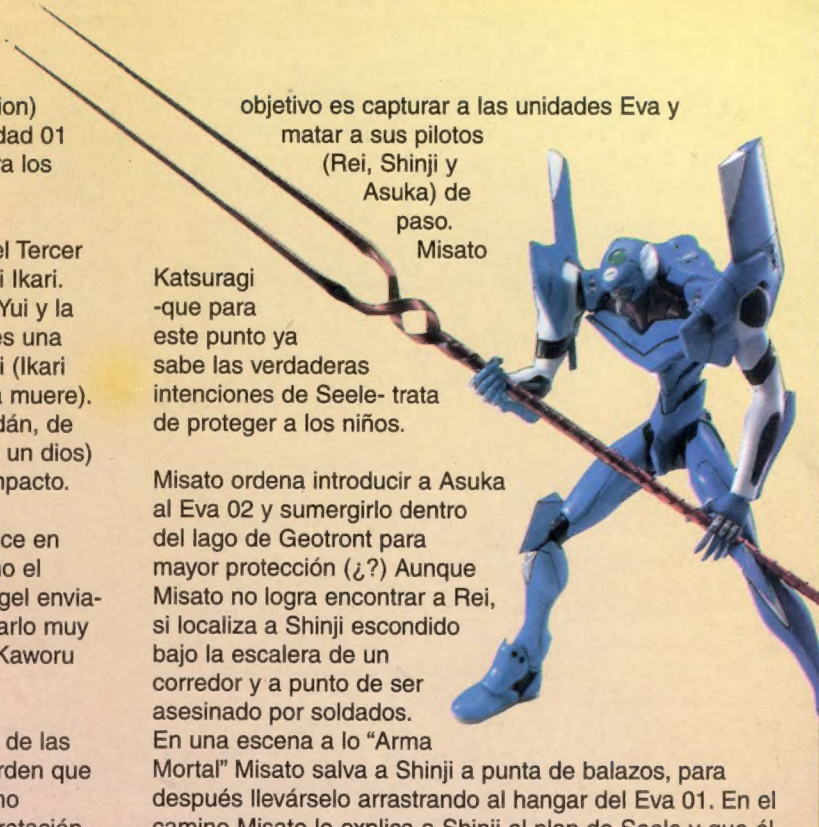
EVANGELION MUERTE Y RENACIMIENTO

"Hace mucho, mucho tiempo... En una galaxia lejana... Muy lejana".

¡Ah no!.. Así no empieza, ejem. La primera película comienza justo donde termina el capítulo #24, anulando los capítulos 25 y 26.

Por fin Nerv ha acabado con todos los ángeles y parece (sólo parece) que la humanidad se ha salvado. El costo de esta "victoria" ha sido muy grande para los pilotos de los Eva. Por un lado Asuka ha terminado en un estado catatónico -a causa de perder la confianza y fe en sí misma- del cual no parece querer salir. Por otra parte Rei Ayanami ha muerto sacrificándose para salvar a Shinji de un ángel y por último Shinji está que ni lo calienta el sol, no sólo por haber matado a su mejor amigo Kaworu, si no por que la llegada de una "nueva" Rei le revela el secreto de que Ayanami es un clon de su madre (¡órale!)
-Mientras tanto Seele ha decidido llevar a cabo su "plan de complementación humana" provocando el tercer impacto, y para esto necesitan la unidad Evangelion 01. Sin embargo, la negativa de Nerv (de Gendou Ikari, para ser más exactos) de entregar el Eva, es tomada por Seele como una traición. Ahora los líderes de Seele saben que Gendou trata de manipular el Tercer Impacto para su propio beneficio, razón por la cual hacen creer al gobierno de Tokio-2 que Nerv desea provocar el tercer impacto (déjenme tomar aire, uff).

Pronto los cuarteles de Nerv son atacados por el ejército (hablando de "gratitud" humana) cuyo principal objetivo es capturar a las unidades Eva y matar a sus pilotos (Rei, Shinji y Asuka) de paso. Misato Katsuragi -que para este punto ya sabe las verdaderas intenciones de Seele- trata de proteger a los niños.



Misato ordena introducir a Asuka al Eva 02 y sumergirlo dentro del lago de Geotront para mayor protección (¿?) Aunque Misato no logra encontrar a Rei, si localiza a Shinji escondido bajo la escalera de un corredor y a punto de ser asesinado por soldados.
En una escena a lo "Arma Mortal" Misato salva a Shinji a punta de balazos, para después llevárselo arrastrando al hangar del Eva 01. En el camino Misato le explica a Shinji el plan de Seele y que él es la única esperanza para evitar el tercer impacto (o sea; ya valió gorro la humanidad).
Por su parte, Rei (completamente desnuda, "yumi") se encuentra con Gendou, quien le dice que "es el momento" para después llevarla a la cámara donde Lilith está crucificada.

Mientras tanto el ejercito ha localizado al Eva 02 en el fondo del lago y comienza a atacarlo con cargas de profundidad. Adentro, Asuka se encoge como un bebé mientras repite la frase "no quiero morir". En ese momento Asuka escucha una tierna voz que la reconforta y es cuando comprende que el alma de su madre está dentro del Eva 02.

Con renovadas fuerzas, Asuka reactiva a su Eva. Sabiendo que no es rival para una unidad Evangelion, el ejército destruye entonces el "cordón umbilical" del Eva 02, dejándole sólo cinco minutos de energía. Sin embargo esto no es problema para Asuka que en menos de dos minutos acaba con las fuerzas militares (¡mucho!)

Pero Asuka no puede cantar victoria, pues justo en ese momento aparece un nuevo "enemigo" enviado por Seele: Trece Evas "Serie Alados", que no necesitan piloto, rodean al Eva 02 formando un círculo sobre la cabeza de la unidad Evangelion.

Asuka mira sorprendida a los Eva "Serie" que la rodean, dándose cuenta que sólo tiene tres minutos de energía para acabar con ellos. Y justo en ese momento... Termina la primera película de Evangelion (grrr).

¿Qué pasará? ¿Logrará Asuka acabar con los Eva "Serie"?, ¿Shinji dejará de ser el señor "ténganme lástima"?, ¿El $%&/*> de Gendou logrará su propósito de lograr el tercer impacto?

No dejen de ver las respuestas en el próximo número donde hablaremos de la última película de Evangelion: "Aire, mi más puro corazón para ti".

© WARNER BROS

DEL PAPEL AL CELULOIDE

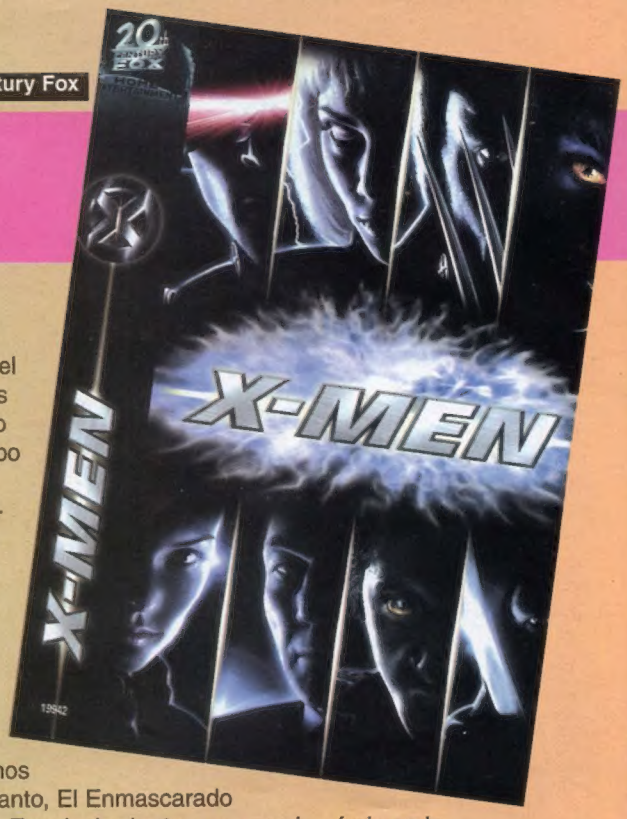
Por MacBeth

Muchos fans tuvieron su primer contacto con los comics no leyéndolos, sino a través del querido y nunca bien ponderado Séptimo Arte, el cine. Gracias a esta maravilla tecnológica (¡nacida en el siglo XIX!), varios de nuestros personajes favoritos llegaron a los ojos y oídos de muchas personas, y fue también gracias a éste que infinidad de ellas se interesaron en la versión original de los personajes, es decir, en el cómic que sirvió de base para los realizadores de películas. Pero todo esto no se ha hecho sólo por amor al arte. El cine es el séptimo arte, y el cómic es el noveno, pero ambos son también industrias, por lo que además de querer contar una historia destinada a ser vista, escuchada y apreciada por más personas, también está la intención de inflarse los bolsillos todo lo que se pueda. Y ni siquiera, porque muchas veces en realidad se busca darle un enfoque diferente a la historia, al personaje o a todo el concepto, y qué mejor manera de hacerlo que sacando al sujeto de su hábitat natural y ponerlo en un ambiente ajeno.

Por mencionar sólo algunos ejemplos de comics que fueron hechos película(s) tenemos a Superman, Batman, Spawn, los X-Men, el Cuervo, la Máscara, el Juez Dredd, el Capitán América, el Avispón Verde, Dick Tracy, Fantomas, Tarzán, entre otros, y a Spider-Man por llegar (ya pronto, fanáticos, no se desesperen).

Esto se pone interesante cuando nos damos cuenta de que también México ha tenido comics que de una u otra manera se han vuelto clásicos, aunque sean más bien antigüitos...y todavía se pone mejor al enterarnos de que encima de todo tuvieron sus versiones en película. Como ejemplo tenemos a Chanoc, Rarotonga o Kalimán, que originalmente era un personaje de la radio, pero que después saltó a los comics y finalmente al cine. Pero mención aparte merece el personaje (guardé lo mejor para el final) que es considerado el estereotipo del superhéroe mexicano y que además no es inventado, sino que fue real: me refiero nada más y nada menos que al Santo, El Enmascarado de Plata. Este luchador tuvo su propio cómic en la década de los cincuenta, y de ahí salió la idea de hacer películas con él (y posteriormente con muchos otros luchadores).

© 20th Century Fox



Aunque muchos no lo creerían, las películas del Santo, que aquí a muchos nos podrían parecer aburridas, sosas, ridículas y hasta hilarantes, en Europa son películas verdaderamente consideradas como de culto (Santo contra las mujeres vampiro, p. ej.), al igual que Star Wars lo es aquí y en Estados Unidos, ¡en serio!

Bueno, ya no me queda espacio, así que sólo me queda decir: ¡E-e-e-e-e-eso es todo, amigos!

© CROWVISION INC.

© WARNER BROS

© SNK

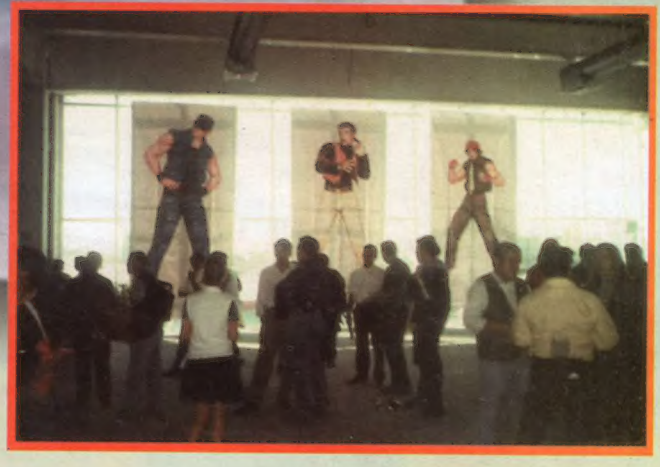
LA PRESENTACIÓN

Por ANGEL ZUÑIGA

El 10 de noviembre del año pasado se llevó a cabo la presentación del juego The King of Fighters, versión 2001 en un evento realizado en el Centro de Negocios y Comercio de la Ciudad de México, localizado en la colonia Juárez, contando con la presencia de directivos de SNK tanto de México como de Japón.

Desde temprana hora, la gente comenzó a hacer fila para acceder al evento, cuya entrada fue libre al público en general. En el cuarto piso del centro de convenciones se instalaron varias máquinas de arcadias donde el público pudo probar por sí mismo el nuevo King of Fighters, así como otros juegos también presentados en el evento: Evolutión Soccer (versión especial para México, con equipos popularmente conocidos y variedad de opciones y poderes especiales), The Cristal of Rings (fantasía épica, similar al popular Dungeons & Dragons de arcadia), además de conocer juegos ya populares, como el Metal Slug X.

"Desde las siete del día anterior hubo gente esperando, durmiendo afuera del centro de convenciones" comentó Mauricio Acevedo, encargado de organización del evento. Aproximadamente se recibió de cinco mil a siete mil personas al final del día.



En la explanada principal se presentó, en pantalla gigante, un video de King of Fighters 2001 realizado para mostrar sus mejores combos, poderes y técnicas, que el público disfrutó ampliamente. Entre comentarios favorables sobre las combinaciones, velocidad, movimiento, sonido y variedad de personajes, incluyendo cinco nuevos, transcurrió el evento que también sirvió para presentar a los dueños de arcadias el juego e instarlos a adquirirlo para sus respectivos locales, así que pronto esperen cerca de su casa la versión 2001 de The King of Fighters

NOMBRE: K 9999 (se lee k four naine)
NACIONALIDAD: ¿?
ALTURA: 1.68cm
EDAD: 16 años
PESO: 58 kg.
MOVIMIENTOS:

→ + A
↓ ↘ → + A ó C
→ ↓ ↘ + A ó C
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ + A ó C

THE KING OF FIGHTERS 2001

Por : Hawk
hunterhawk@tutopia.com

Como ya es costumbre, KoF realizó la presentación oficial de su nueva secuela, dotada con una apariencia nueva, innovadores gráficos y sobre todo personajes inéditos. Este es el tema que nos atañe en este momento; a continuación te presentamos a los personajes nuevos, así como sus movimientos y algunos datos para que los conozcas y elijas tu preferido.

LA NUEVA GENERACION

NOMBRE: Foxy
NACIONALIDAD: Venezolana
ALTURA: 1.81cm
MEDIDAS: ¿?
EDAD: 28 años
PESO: 61 kg
MOVIMIENTOS:

→ ↓ ↘ + A ó C
↓ ↘ → + B ó D
→ ↘ ↓ ↙ ← + A ó C
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ó C
↓ ↘ → ↓ ↘ → + A ó C
(CERCA AL OPONENTE)

NOMBRE: Angel
NACIONALIDAD: Mexicana
ALTURA: 1.68cm
MEDIDAS: 92-60-89
EDAD: 19 años
MOVIMIENTOS:

→ ↘ ↓ ↙ ← + B ó D
↓ ↙ ← + A ó C
↘ + B
← ↙ ↓ ↘ → + B ó D
← → ↓ ↘ → + B ó D

Por el momento es todo, pero estén pendientes de los próximos artículos sobre este titulo. Mientras tanto esperamos que esta lista te sea de utilidad y que te diviertas mucho con esta nueva entrega.

GÁNATE UN POSTER DE KING OF FIGHTERS

Conexión Manga te obsequia un poster conmemorativo de la presentación de The King of Fighters 2001 y Evolutión Soccer. Lo único que tienen que

hacer es responder a la siguiente pregunta: ¿En que año salió la primera versión de The King of Fighters? Envía tu respuesta a la siguiente dirección:
Conexión Manga: Concurso poster Kof
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Santa María la Ribera,
C.P. 06400, México D. F.
O al correo electrónico:
conexionmanga@hotmail.com

Especificando el nombre del concurso al que va dirigido. Tenemos 140 posters de Kof y 50 de ES -las primeras 50 cartas recibirán ambos- y la fecha límite para recibir sus respuestas es el 20 de marzo. ¡Apresúrense!

SAGA 3
DE 4

LA SAGA GAKUSEI

GUERRERO ESCOLARES

© DC COMICS

Las MEGA-SAGAS

Historias Epicas de Esta Era

Por MacBeth

Las megasagas, maxiseries o como se les quiera llamar, son muy comunes en los comics; son series que abarcan muchos capítulos (entre diez y veinte, aunque a veces son más o menos). Por ejemplo, Crisis en las Tierras Infinitas es una de las más famosas, porque revolucionó el universo de DC Comics.

Pero ¿para qué rayos sirven estas historias tan largas? Pues para contar una historia en la que sucederá algo trascendental para la continuidad del cómic, pues como todos sabemos, un cómic narra varias historias cortas que en conjunto forman una historia mayor, y para poder desarrollar algo importante se necesita más espacio, o sea, más números.

Las megasagas nos brindan meses de diversión (y de espera, en lo que sale el número más reciente), pero no todo es color de rosa, esto también tiene su lado oscuro: las editoriales las usan para ganar lectores. ¿En qué sentido, o qué quiero decir con esto? Bueno, tomemos como ejemplo una serie un poco más reciente: Onslaught, publicada por Marvel Comics y traída a México hace un par de años por Editorial Vid. Esta historia pertenecía a la continuidad de los X-Men, así que abarcó todos los títulos de mutantes...y todos los demás de esta editorial. Fue una historia que marcó un hito en la continuidad de Marvel, ya que ocurrieron muchos cambios en el universo de esta editorial.

© MARVEL COMICS

Pero como ya dijimos, este asunto tiene su lado oscuro, pues si uno quería comprender toda la historia tenía que comprar todos los títulos relacionados con los X-Men... pero también había que conseguir los de Spider-Man, de los Vengadores, de los Cuatro Fantásticos y de muchos otros, pues la historia tenía repercusiones en todos éstos. Tal maniobra obliga al lector a comprar muchísimas revistas que tal vez (sólo tal vez) normalmente no compraría, pero que necesita para entender lo que está leyendo. Por consiguiente, al terminar la megasaga, el lector probablemente se habrá interesado en las historias que presentan todos esos títulos que no conocía, pero que consiguió durante la serie, y es posible que comience a comprarlos con regularidad. El resultado: más dinero para la editorial...

© DC COMICS

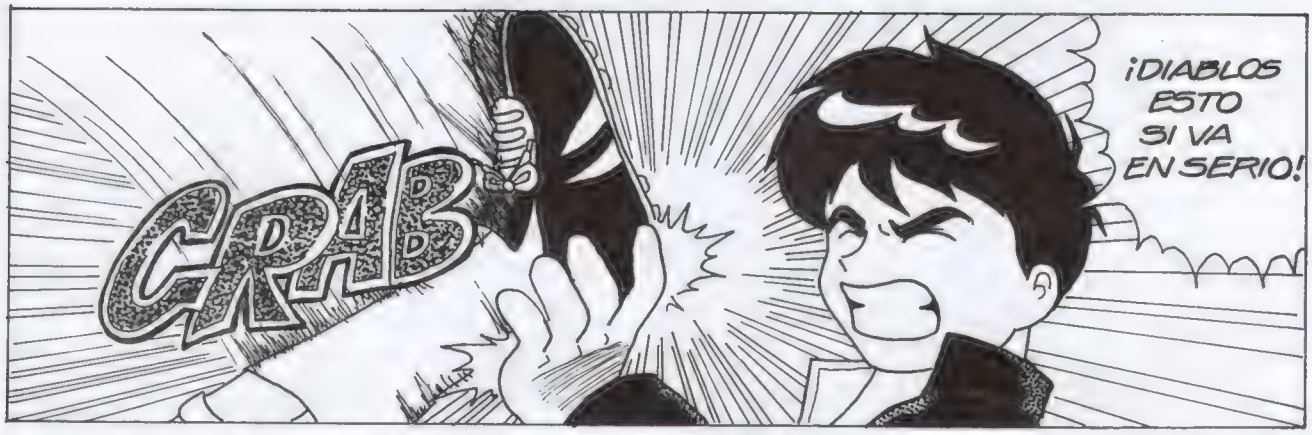
...Pero creo que no debería quejarme; yo fui uno de ésos que compraron todas esas revistas que normalmente tal vez no habría comprado de no ser por "agarrarle la onda" al argumento... y no me apena decir que seguí comprando los títulos extras que conseguí durante la megasaga. Es lo malo de ser un "comiquero" de hueso colorado.

Bueno, se me acaba el espacio, así que hasta la próxima.

GAKUSEI

Saga 3 de 4

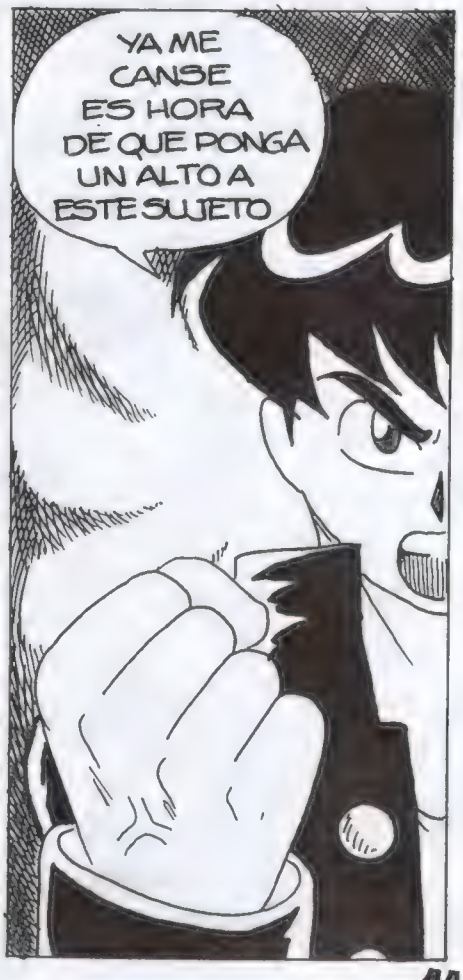
ROUND 1
LET'S DANCE
¡PREPÁRATE RATA DE ALCANTARILLA!
ESTOY LISTO, TIPO
¡AH JIJO, ESTO NO ME LO ESPERABA!
¡PATADA GUILLOTINA!


GRAB
¡DIABLOS ESTO SI VA EN SERIO!

¿YA VISTE? ESE NOVATO NO ES CUALQUIER COSA
WOW
¿YA VIERON?
SI CIERTO
LOGRÓ EVADIR LA PATADA Y LA BARRIDA
INCREÍBLE
YEA!

ES VERDAD, PERO SÓLO SE DEFIENDE
¿QUÉ PASARÍA SI LO HICIERA ENOJAR?

¡TIRO A GOL!


YA ME CANSE ES HORA DE QUE PONGA UN ALTO A ESTE SUJETO

¿PERO QUÉ RAYOS?
¡GOLPE DE ESPIRAL ASCENDENTE!
KRAK
TUND
¡BRAVO! LO DERRIBÓ DE UN SOLO GOLPE, ¡YUPI!

UN SEGUNDO... ¿POR QUÉ DIJE ESO?
Y POR QUÉ ME SIENTO TAN RARA, COMO SI ÉL ME... ME... GUS...
¡JA, JA, JA! ¿VISTE ESO SOCIO? ¡SEREMOS RICOS!
ESTO NO PUEDE SER, NADIE HABÍA, SIQUIERA, TOCADO AL JEFE
ESTE NOVATO ES DE CUIDADO ¡GULP!
¿QUIERES MÁS, ¡DIO... UN MOMENTO, QUÉ ONDA, 'ON TOY?
¡CARACOLES! DISCULPA, CUATE, PERO NO DEBISTE HABERME HECHO ENFADAR
CREO QUE SE ME PASÓ LA MANO
URR

¡ESTO AÚN ESTÁ POR COMENZAR, CARA DE HAMBURGUESA!
WAM
PRAK
ZLOCK

SHAZ
¡BIEN, CHARLIE, ACABA CON ÉL..!
TRAP
ESO ME DOLIO
¿QUÉ HACE, JEFE? ¡ESO NO ES DE HOMBRES! ¡NO LO HAGA!
¡UPS!
¡NO... DETÉNGANLO!
CRUNCH
YA ME CARGÓ LA...

¿WHAT?
VEN, CUATE, LEVÁNTATE, O PIENSAS QUEDARTE AHÍ TIRADO
?
MUY BIEN, ES LA PRIMERA VEZ QUE ALGUIEN ME DA BATALLA
¡CARAY! CREÍ QUE ME PARTIRÍAS EL COCO
¡ESE ES NUESTRO JEFE!
OYE, YO YA TE TIRÉ UNA VEZ Y TÚ, OTRA, ¿QUE TAL UN ÚLTIMO ROUND?
¿UN... UN ÚLTIMO... ROUND?

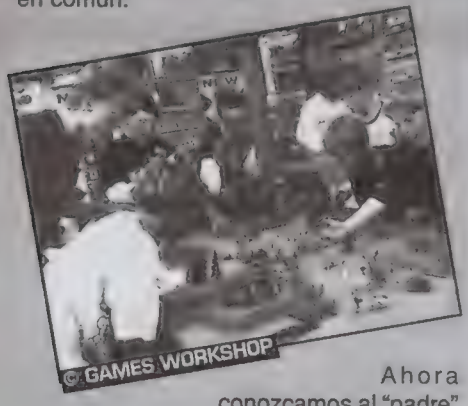
CONTINUARÁ...

Por: Carlos A. Martínez
hunterhawk@tutopia.com

Tus Hobbies

Hola a todos de nuevo, en esta ocasión les hablaremos de los diferentes tipos de pasatiempos que circulan por este medio y que, si no los conoces, puedes equivocarte.

A raíz del auge de los juegos de rol (que a su vez se dio por el boom del cómic y el anime), muchos otros pasatiempos encontraron el camino para llegar a nuestro país, y que por llegar de manera tan simultánea, la gran mayoría de los fans, no acostumbrados a ellos, los tomaron todos como del mismo género y los consideraron como juegos de rol, aunque en realidad tienen pocas cosas en común.

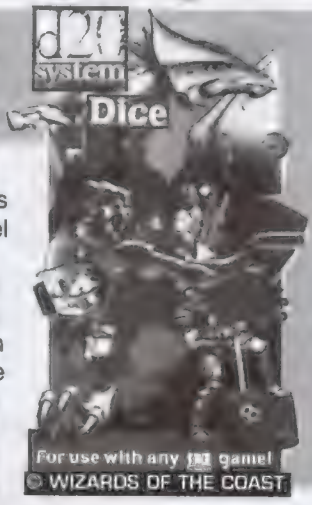


Ahora conozcamos al "padre" de todos estos pasatiempos, los juegos de guerra, y a sus vástagos más aventajados, los juegos de rol.

Los Wargames (o juegos de guerra) tienen sus orígenes siglos atrás, aunque no eran practicados con fines lúdicos como ahora, sino como forma de analizar estrategias para batallas futuras, de esta forma fueron utilizados por ejércitos poderosos como el del Imperio Romano y el de Napoleón.

En nuestros días, los wargames se realizan en un espacio amplio, sobre una o varias mesas donde se monta un escenario en miniatura y en la(s) que uno o más jugadores (que ya deben conocer las reglas del juego)colocan sus ejércitos y establecen condiciones de victoria (tales como eliminar todas las unidades enemigas, llegar a un lugar específico del escenario, etc.). En este pasatiempo, el pensamiento táctico debe predominar en sus practicantes, qué deben mover sus piezas de acuerdo con las condiciones del terreno y de los adversarios, para derrotarlos.

Uno de los aspectos más llamativos de los wargames es sin duda el uso de las miniaturas, indispensables para este juego, que si bien algunas por lo regular se venden con los sets básicos de juego, también puedes conseguirlas por separado; las figuras son costosas y esto desgraciadamente hace que los wargames no estén al alcance de todos, aunque ya puedes encontrar Wargames en formato electrónico para PC y algunas consolas.



Hay Wargames para todo, desde aquellos que reconstruyen batallas históricas (las de la Segunda Guerra Mundial se encuentran entre las favoritas) hasta escenarios de fantasía y futuristas, y es en estos rubros donde encontramos a los juegos más populares entre nosotros, que son Warhammer Fantasy (de la compañía Games Workshop), un juego de batallas entre razas fantásticas como elfos y orcos, y Battletech (de FASA, y del cual ya te hablamos en un número anterior), que se centra en las batallas entre robots gigantes en un futuro muy lejano.

Con los Wargames como pasatiempo, empieza a surgir un concepto, el del sistema de juego, que es el conjunto de reglas que regulan los enfrentamientos. Es esta característica la que permitiría el nacimiento de un nuevo género: el juego de rol.

Los Role Playing Games (Juegos de rol, RPG ó JdR) nacen en la década de los setenta del siglo pasado y, como ya lo mencionamos antes, descienden de los wargames. Los juegos de rol tomaron los sistemas de juego de los wargames y los adaptaron para encuentros a menor escala, y ahora permiten al jugador interpretar a un personaje dentro de un mundo imaginario.

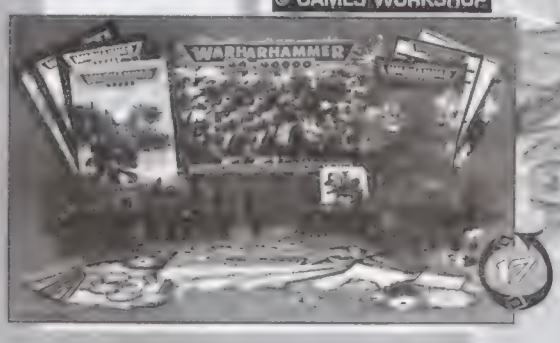
Los juegos de rol integran a un nuevo tipo de jugador, el director de juego (DJ), que se encarga de fungir como juez y narrador; es él quien describirá a los jugadores todos los aspectos de este mundo imaginario, de igual manera controlará a los enemigos que los personajes de los jugadores encuentren en el camino y tendrá la última palabra en todas las acciones del juego.

A diferencia de los Wargames, los JdR no establecen necesariamente el enfrentamiento entre los jugadores, más bien pide la cooperación de ellos para lograr cumplir con las condiciones de victoria necesarias. Todos los acontecimientos dentro de un juego de rol se llevan a cabo dentro de la imaginación de los participantes, aunque de vez en cuando se pueden recurrir a las miniaturas para hacer las batallas más descriptivas, de ahí que se confundan regularmente con los wargames.

Existen juegos de rol de casi cualquier ambientación, algunos de los más conocidos son Dungeons & Dragons (fantasía medieval de la firma Wizards of the Coast) y Vampire (terror gótico de la factoría White Wolf).

Próximamente hablaremos de otros dos pasatiempos: los juegos de tablero y los juegos de tarjetas coleccionables.

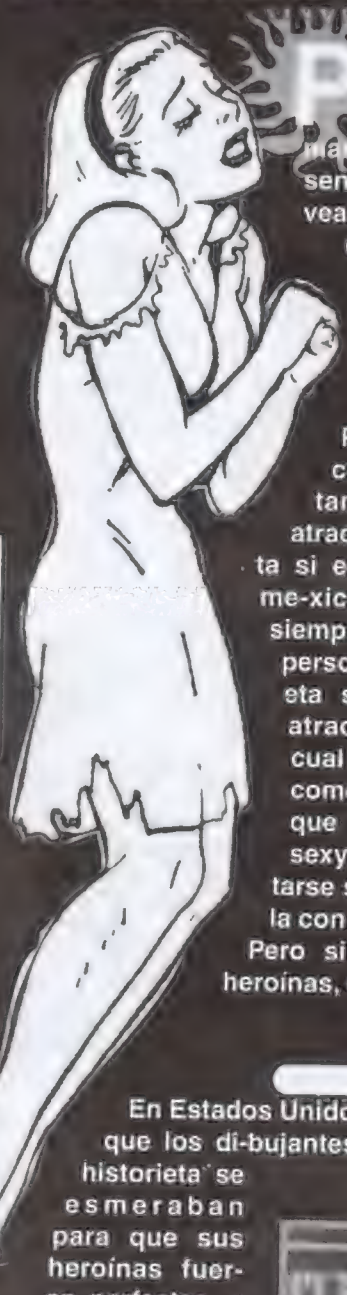
© GAMES WORKSHOP



Por Lobo

Hentai para

SEGUNDA PARTE



Para continuar con el tema del manejo de la sensualidad en el cómic, veamos cómo se utiliza el estereotipo de "superheroína sexy", tanto en la historieta estadouni-dense como la japonesa.

Para un creador de comics lo más importante siempre será el atractivo visual. No importa si es japonés, italiano o me-xicano, el dibujante siempre intentará que los perso-najes de su historieta se muestren lo más atractivos posibles, lo cual siempre se percibirá como sexy. Por ende, para que una heroína se vea sexy tendrán que resaltarse sus atributos y vestirla con ropas más llamativas Pero si se trata de superheroínas, el asunto va mas allá.

En Estados Unidos hubo una época en que los di-bujantes de tiras cómicas e historieta se esmeraban para que sus heroínas fueran perfectas, y algunos como Milton Caniff incluso usaban modelos verdaderas para que sus heroínas fueran más realistas.

Por supuesto, las superheroínas siempre han sido de los personajes femeninos más socorridos en los comics, desde el principio han estado rodeadas por una aura de fantasía sensual.

Cualquier superheroína que se precie de seria debe tener un uniforme atractivo; los mañosos dibujantes saben aprovechar este pretexto para vestir a las heroínas con trajes más ceñidos (Batichica), minifaldas (Superchica) e incluso trajes de baño que más recientemente han evolucionado a tangas (Mujer Maravilla y Vampirella). ¿Un recurso tramposo? Puede ser, pero de que funciona, funciona, hasta el punto de que se ha llegado a traducir al japonés comics con heroínas atractivas como las de Gen-13. Pero ¿qué hay de las superheroínas niponas? ¿Son tan sexis como las estadounidenses?

Luchando por la verdad desnuda

Tal vez las superheroínas japonesas no sean tan voluptuosas como las gringas, pero los mangakas han sabido compensar esto con atractivos trajes que van de acuerdo con su sensual inocencia.

principiantes

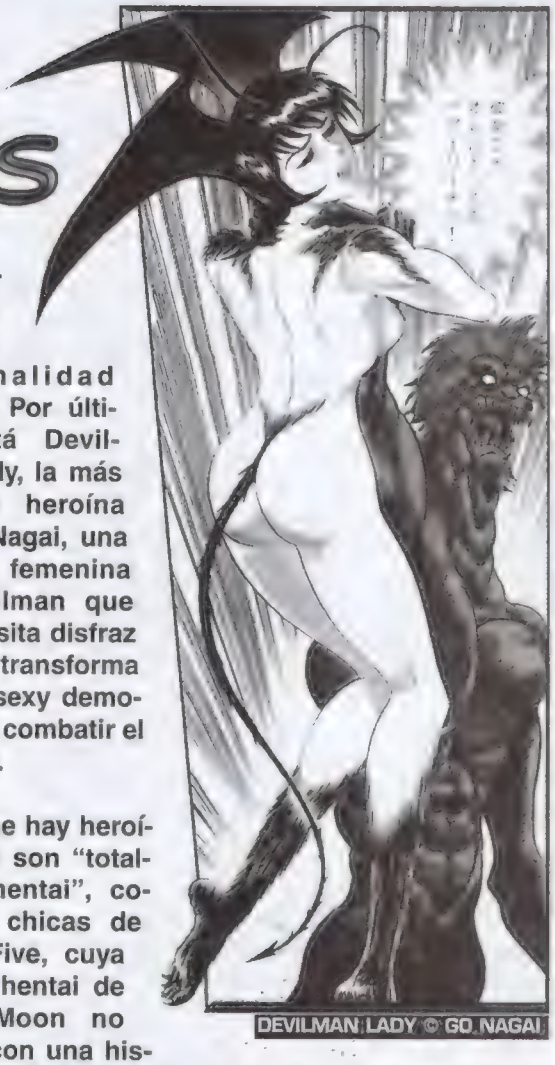
© NAOKO TAKEUCHI/KODANSHA

Siempre pensamos en las Sailor Scout y sus sexy-trajes de marineras cuando nos referimos a las superheroínas japonesas, pero hay muchas de ellas que, al igual que sus contrapartes americanas, usan trajes bastante llamativos, suponemos que como estrategia para distraer al enemigo. Entre algunas de las más llamativas tenemos a la linda Moldaiver o a Felicia, con su disfraz tipo Gatúbela, y a Shadow Lady.

Aunque no les guste a los puritanos del manga, las superheroínas niponas son una versión corregida y aumentada de las estadounidenses, y algunas de ellas llegan a explotar sus encantos de forma tal que incluso podrían considerarse superheroínas hentai.

¿Superheroínas para adultos?

Cómo ya dijimos, el traje es el que da el toque sexy a la heroína, pero ¿qué pasa cuando el disfraz de la heroína es su propio cuerpo? El mangaka Go Nagai es un gran fan de las superheroínas marca USA, lo cual le llevó a crear tres de las heroínas más sexis del manga. En primer lugar está la popular y encantadora Cutey Honey, que mostraba su curvilínea figura cada vez que cambiaba mágicamente de traje. La segunda es la tímida Keko Kamen, cuyo eslogan "la heroína que lucha por la verdad desnuda" nunca estuvo mejor expresado; el cuerpo de Keko Kamen siempre estaba desnudo, por eso ella usaba una capucha para ocultar su rostro y su personalidad secreta. Por último está Devilman-Lady, la más reciente heroína de Go Nagai, una versión femenina de Devilman que no necesita disfraz pues se transforma en una sexy demonio para combatir el mal (¿?).


DEVILMAN LADY © GO NAGAI

Claro que hay heroínas que son "totalmente hentai", como las chicas de Venus Five, cuya parodia hentai de Sailor Moon no cuenta con una historia complicada y en donde las chavas usan trajes más cortos que los de las Sailors Scout (aunque usted no lo crea).

DEVILMAN-LADY © GO NAGAI

En fin, ya sea en cómic, manga o anime, las superheroínas (con sus cada vez más pequeños disfraces) siempre tendrán un público cautivo que babea por ellas, auque, claro está, siempre dirán que lo que les interesa son las aventuras de sus heroínas favoritas (sí como no...).

En el próximo Para Interpretar el Manga veremos qué tratamiento se le da al erotismo en el Shojo y el Shonen.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

RECOMENDACION EN MANGA

Polígonos Amorosos con Reincidencias Vocales

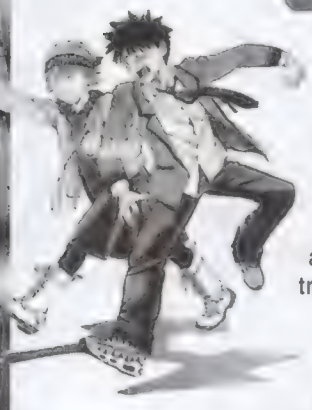
Is

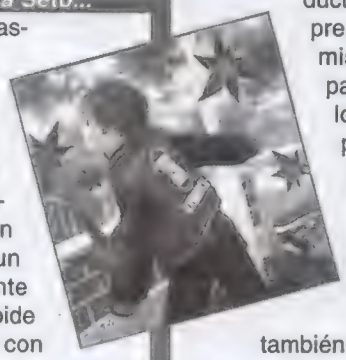
Por: Romy "Sniperwolf"
sniperwolf@correoweb.com

Masakazu Katsura es un autor bastante controvertido. Para muchos, vende por la gran cantidad de primeros planos de chicas sexis; para otros, es un auténtico maestro. Y mientras es una u otra la verdad, Katsura vende y cada título suyo que aparece resulta un éxito. Prueba de esto es Is, uno de sus mangas más recientes.

Is ve la luz el 17 de abril de 1997 dentro de la revista Shonen Jump (publicación clásica que ha visto nacer muchos éxitos como Dragon Ball) y cuenta hasta el momento con 15 volúmenes y 143 capítulos. Se trata de una historia muy típica en Katsura: una repleta de líos amorosos, niñas bonitas y montones de situaciones enredadas al más puro estilo de cualquier telenovela del Canal 2. Sin embargo, a diferencia de sus otras obras, Katsura deja un poco de lado la fantasía y la magia y aquí no hay chicas que salen del video o llegan del futuro; no. En Is todos los protagonistas son muchachos comunes y corrientes sin más pretensiones que las de un estudiante común. ¿Qué de qué se trata? Ahora lo veremos.

Mi nombre es Ichitaka Seto...





La historia de Is es bastante melosota y llena de enredos amorosos. Ichitaka Seto, es un joven estudiante de 16 años (¿cuántas historias no comienzan así?) quien sufre un trauma infantil bastante allegado que le impide relacionarse bien con Iori, la chica de sus sueños. Ella es una muchachita bastante simpática y guapa que se ha convertido en toda una celebridad gracias a que posó en bikini para una revista. Eso, aunado a la timidez de Ichitaka —característica en los protagonistas masculinos de Katsura—, hace que él se distancie de ella y, peor aún, que se comporte demasiado frío cuando a ambos les toca preparar un número de bienvenida para los alumnos nuevos del instituto. A partir de aquí, montones de malentendidos surgen entre la parejita que cada vez ve más difícil el llevarse mejor, sobre todo con la forma tan fría y grosera con que Ichitaka trata a Iori (después de eso ni ganas dan de hablarle). Sin embargo, poco a poco las cosas se van dando; y cuando ambos sienten que ya se llevan mejor, un obstáculo aparece: Itsuki, una niña explosiva que después de varios años regresa de América sólo para ver a Ichitaka y que éste cumpla la promesa que hizo de niño de convertirse en su novio.

A partir de aquí comienzan los líos. Por momentos, la relación Ichitaka-Iori parece prosperar, pero como siempre pasa en este tipo de historias, el muchacho se siente indeciso y no sabe a quién elegir. Con Itsuki su trato es muy unido, fraternal, y aunque Ichitaka parece no darse cuenta, los coqueteos de Itsuki son más que sugerentes. Con Iori es algo más romántico, algo que por fin cuaja y ambos se hacen novios. Aunque esto último es un decir, ya que la relación resulta difícil para ambos, sobre todo por la creciente fama de Iori. Los enredos se siguen dando hasta que Itsuki tiene que marcharse al extranjero. Cualquiera pensará que ahora sí la pareja mejorará su relación pero ¡oh, sorpresa! Itsuki es sustituida por Izumi, otra chica que aparece en escena y que busca a Ichitaka para vengarse de su novio. Así que los problemas no cesarán tan fácilmente...

Sobre el gráfico

Como pueden ver, ésta no es precisamente una historia muy original. La cantidad de romance utilizada es tanta que, como dije anteriormente, bien podría haber sido escrita por productores de telenovela. Además los personajes son los clásicos de Katsura, que si fuera productor de películas siempre elegiría a los mismos acto-res para sus historias: Ichitaka es Yota un poco más delgado y con el cabello peinado hacia abajo, Iori es clon de Tomoko de DNA2 y de Moemi de Video Girl, Itsuki también tiene lo suyo y aparece como la Ai Amano de turno con un carácter desenfadado (masculino, dirán algunos) y el peinadito parecido al de Ai, aunque más real. El único que faltó fue el mejor amigo incondicional del protagonista, quien, a manera de excepción, no tiene parecido alguno con Nimai Takashi y resulta estar feo con "F" de "foca" (y que a las chicas nos parta un rayo ¿verdad?).

"Bueno —se dirán—, si esta historia no es nada del otro mundo ¿por qué habría de conseguirla?". La respuesta es simple: por el dibujo.

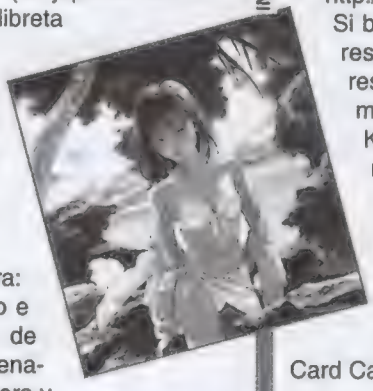
Ese dibujo tan característico de Katsura: primeros planos llenos de detalle, un excelente fondeo y un perfecto uso de las pantallas grises que lo han convertido en uno de los mangakas favoritos de miles de otakus alrededor del planeta. En Is, a diferencia de sus trabajos anteriores, Katsura no juega tanto con la superposición de tramas ni con la cantidad de detalles y deja que sean las tintas las que luzcan con un trazo más liso y simple, aunque no por ello de menor calidad. Por supuesto no podía faltar en esta obra la gran cantidad de primeros planos y acercamientos a los cuerpos femeninos, mezcla de sensualidad e inocencia con que Katsura deleita a sus fans en cada una de sus obras. Las portadas de los mangas, en especial, son algo excepcional. Tomadas directamente de modelos, los trabajos de portada dejan boquiabiertos con una calidad excelsa. Obviamente tampoco pueden faltar las constantes referencias a Batman, el héroe favorito del autor quien no pierde la oportunidad de hacer una referencia, por ligera que sea, al hombre murciélago.

(Ocasionalmente Ichitaka luce una playera con la batiseñal y en el tomo 4 Ichitaka y Teratani están viendo la película Batman y Robin, donde también aparece Mr Freeze.)

Otro de los elementos por el que este título vale la pena es el romance, si es que éste te gusta. Para los fans de las historias románticas, Is es una muy buena opción. La historia mantiene el ritmo de los momentos más relajados de Video Girl Ai y los combina con personajes simpáticos y bastante carismáticos (Iori en especial, quien fue denominada por "Lobo" como una "lolita perfecta"). En suma, Is es una buena opción para los fans de Katsura y de las historias melosas.

Quién es quién

¿Por qué un título tan extraño? Pues por la cantidad de letras "I" utilizadas para los nombres de los personajes: Ichitaka, Iori, Izumi, Itsuki...¿Otro más? Además Is (en japonés se pronuncia "Aizu") hace referencia a una libreta que, para Ichitaka, representa la unión entre él e Iori.



Pero ¿quién es cada personaje en esta historia? Pues veamos quiénes son los personajes principales de este simpático cuento lleno de humor.

Ichitaka Seto (16 años)

Ichitaka es el clásico protagonista Katsura: cabello negro corto, delgadito, muy tímido e inseguro y con una fobia a las mujeres de ésas que dan pena ajena. Ichitaka está enamorado hasta las manitas de Iori, compañera y amiga suya. En una de las típicas incongruencias en este tipo de historias, Ichitaka trata con la punta del pie a Iori por la gran dificultad que tiene para hacer amistad con ella y después se queja y se lamenta de que la niña no lo quiere ver (lo mismo hacía en ocasiones Yota en Video Girl Ai y el baboso de Jiromu en Video Girl Len. ¿Alguien culpa a Iori?). Con la llegada de Itsuki, Ichitaka verá confundidos sus sentimientos.

Iori Yoshizuki (16 años)

Iori es, con todo, el personaje más popular y maduro del manga. Es la "lolita perfecta": más madura, de carácter apacible pero seguro, guapa y agradable (ni un solo defecto, la condenada). Iori es, como ya dije, otra Moemi o Tomoko: cabello oscuro al hombro, bonita, delgadita y demás atributos que dejan babeando a varios otakus. Claro que a diferencia de la llorona de Moemi, Iori es más simpática y menos insegura que su predecesora de Video Girl Ai.

Itsuki Akiba (I5 años)

La bomba explosiva del manga. Itsuki es cotorra, escandalosa, llevada y muy simpática. Las referencias a Karin y Ai son obligatorias: cabello claro cortito, carácter desenfadado y algo hombruno, y un perdido enamoramiento por el protagonista de la serie. Itsuki llega de EE.UU. sólo para ver que su adorado Ichitaka le cumpla la promesa de convertirse en su novio que le hizo hace algunos años, claro que ella no contaba con la presencia de Iori. Itsuki es una gran aficionada a la escultura y realiza bustos de monstruos que le quedan bastante padres. Hizo uno de Ichitaka y, hemos de decirlo, le quedó bastante bien.

IMAGENES © MASAKAZU KATZURA/JUMP COMICS

Yasumasa Teratani

El mejor amigo de Ichitaka (que no se parece en nada ni a Takashi ni al amigo de Jiromu) es un cuate de lo más relajado y medio pervertido. Él siempre está listo para ayudar a Ichitaka en su relación con Iori, aunque para ayudas como ésas, mejor que no lo haga. Teratani tuvo a bien en una ocasión trucar las fotos de Iori con la computadora, dejándola desnuda, algo que, como podemos imaginar, no le hizo gracia alguna a Ichitaka. Teratani rompe con el esquema clásico del amigo galán e incondicional que suele presentar Katsura (para desgracia de las fans de este tipo de personaje).

Más sobre la serie

Hasta donde he visto, aún no hay anime alguno de Is, aunque no hay que desesperar, no creo que tarden en realizarlo. Por consiguiente, tampoco he visto soundtrack o souvenir alguno. Lo que sí puedo recomendarles son algunas páginas de Internet sobre la serie para todos aquellos cibernautas que deseen conocer más a fondo la serie (y que de paso quieran papel tapiz para su PC)

http://members.tripod.com/ ishiywan/index.html
Si bien la página es en inglés, es una de las mejores al respecto. Con bastantes imágenes del manga, resúmenes de los capítulos, galería de imágenes, información sobre el autor y una entrevista realizada a Katsura. Tiene un diseño bastante atractivo y muy novedoso. Bastante recomendable.

http://members.fortunecity.es/c/castro/homesp.html
Página en español con un buen resumen de la historia, buen diseño, traducción de los mangas y varios tapices disponibles con las mejores portadas. También contiene vínculos a páginas en español de Card Captor Sakura (fans de Kero, ¡no lo duden!).

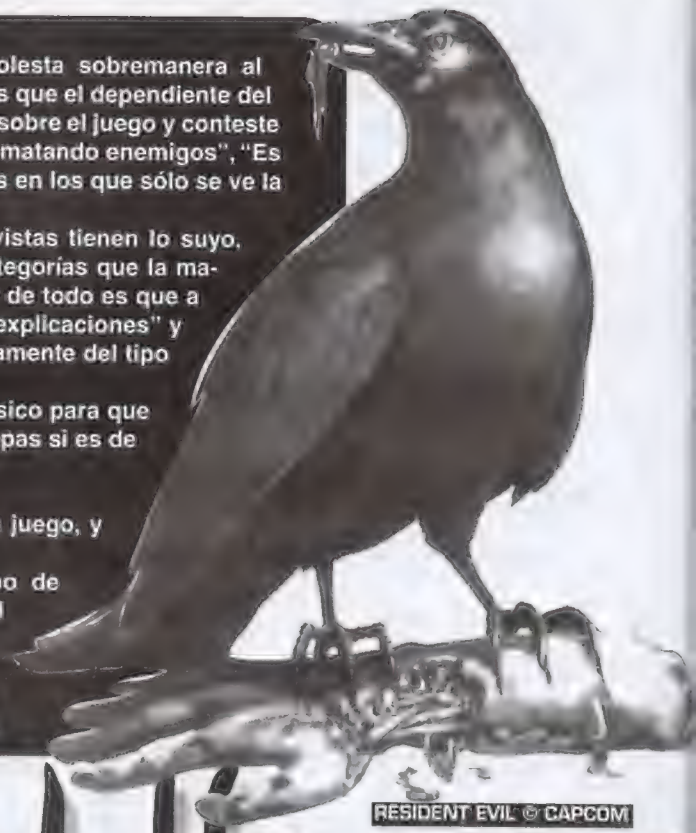
http://isgirls.tripod.com/
Para todos los chavos, aquí tienen una página repleta de imágenes de las chicas de Is en sus mejores poses. Una enorme galería de las chicas de Is y varios vínculos bastante interesantes relacionados con Katsura y sus obras. Es en inglés.

http://www.geocities.com/zubkavich/shrine.html
Si no sólo quieres saber sobre Is, el Templo de Katsura es para ti, seguidor incondicional de este autor. Contiene resúmenes de los trabajos de Katsura, biografías de los personajes, varios vínculos, galería de imágenes, la biografía de Katsura y mucho más. Ídem. en inglés.

Bueno, éste fue sólo un pequeño esbozo de lo que es Is. Si eres fan de series melosas repletas de triángulos y tetraedros amorosos, ésta es una gran opción para ti. No hay mutaciones genéticas, chicas del video o del futuro ni maquillajes mágicos, pero con todo y que es sólo una comedia de ambiente estudiantil, es bastante recomendable. Si por el contrario, nomás no te gustan las historias que destilan miel pero amas el buen dibujo, no te preocupes, Is también tiene algo para ti. Y es que Katsura puede ser un guionista bastante predecible y repetitivo, pero un mal dibujante, no.

...De juegos y otras cosas

Survival Horror



RESIDENT EVIL © CAPCOM

Por Hawk
hunterhawk@tutopia.com

Estarán de acuerdo en que algo de lo que molesta sobremanera al momento de comprar un juego para la consola es que el dependiente del local no sepa dar detalles cuando se le pregunta sobre el juego y conteste con frases conocidas como: "Es de un monito que va matando enemigos", "Es como el juego fulano, pero con vampiros", "Es de esos en los que sólo se ve la pistolita".

Pero si hablamos de desinformación, las revistas tienen lo suyo, pues cuando presentan los nuevos títulos utilizan categorías que la mayoría de las veces nos dejan en las mismas, y lo peor de todo es que a menudo compramos juegos guiándonos con estas "explicaciones" y cuando lo ponemos nos damos cuenta que es precisamente del tipo de juego que nos desagrada.

Por esto te hemos preparado un esquema básico para que la próxima vez que decidas adquirir un nuevo título sepas si es de tu agrado o no.

Hay tres características básicas para identificar cada juego, y son las siguientes:

La primera es el género. El género te indica qué tipo de movimiento u objetivo tiene. Por ejemplo, el género al que pertenece Resident Evil se denomina "Survival Horror"; se llama así porque la intención es que sigas la línea de historia en forma correcta y sobrevivas a las bestias o criaturas que te encuentres en el camino. Hay otros géneros, como antiterrorismo (Rouge Spear), aventura(Tomb Rider), Shooter (Quake), Rpg (Final Fantasy), Battle up (Kof), Plataformas (Megaman), estrategia (Age of Empire), etc. (éstos los trataremos en artículos subsiguientes, para su mayor comprensión).

© CAPCOM

La segunda es la dimensión. Aquí no hay gran problema; mediante esta característica sabrás si el juego se programó en 3D o 2D. Por ejemplo, Street Fighter y Tekken pertenecen al genero Battle up, sólo que el primero está en 2D y el segundo en 3D. Así también sabrás que los movimientos en algunos casos serán mas complicados.

La tercera es la vista. Mucha gente se confunde aquí, pero no hay más que dos tipos de vista (por lo menos hasta donde se conoce). Hay vista en primera persona y en segunda persona. En la vista en primera persona la perspectiva que tienes del juego es personal, es decir, lo que ves en la pantalla es tu propio campo visual; lo único que puedes ver de tu personaje son las manos, el arma, los pies y en algunos casos (como Duke Nukem Total Meltdawn) tu imagen en algún espejo. En segunda persona puedes ver a tu personaje entero y sus movimientos.

Pero volvamos al género; como mencionamos arriba, revisaremos los géneros uno a uno con el fin de que se tenga un mayor entendimiento de ellos. En esta ocasión iniciaremos con el género Survival Horror, que se dio a conocer con la ya mítica saga de Resident Evil. No obstante debemos mencionar que antes de este título ya habían salido otros juegos de este género para PC, pero en honor a la verdad no fue sino hasta que Resident Evil vio la luz en Play Station, que el público se aficionó por este genero.

Muchas compañías se han interesado en programar algún título de este genero; si bien hay algunos excelentes, también hay otros realmente mediocres. Asimismo cada empresa ha dejado su sello particular con innovaciones que le dan a cada juego características peculiares.

A continuación les mostraremos los títulos más representativos y las innovaciones que han presentado.

Resident Evil El que inició el revuelo y la afición a los sustos. Hay varias versiones de este juego, cada uno con características propias.

—RE I El primero en salir, y a mi gusto el más difícil

—RE I Director's Cut La única diferencia del anterior es que ésta es la versión no "censurada".

—RE I Version Dual Shock

Este título salió al mercado después de la aparición del control análogo. Su característica es que es compatible con la vibración y "la palanca" de dicho control.

—RE II Su innovación fue que poseyera dos discos que interactuaban entre ellos; si querías ver el final tenías que acabar los dos discos.

Fue el primero que dio bonus al final; entre éstos se cuentan los mini juegos de La batalla extrema, El cuatro sobreviviente y el ya famoso Tofu.

—RE II Dual Shock Edition Al igual que el RE I, fue una edición especial para el control análogo.

—RE III NÉMESIS Con tres cualidades excelentes; primero, ahora tienes que combinar pólvora para conseguir las municiones que deseas; segundo, si creías que con cerrar las puertas o usar la escalera te habías librado de lo zombis, erraste, pues ahora también usan las escaleras y abren puertas, y tercero, este juego posee el Tyran más terco, feo, necio y sádico de la trilogía, y si no me creen pregúntenselo a Némesis.

Silent Hill Konami hizo que el terror tuviera un nuevo nombre y significado. En este juego lo espeluznante es que cuando te golpean o persiguen no sabes quién o qué lo está haciendo, no tienes idea de qué diablos pasa en el pueblo y sobre todo quién es esa misteriosa mujer que parece ser la única con vida y saber lo que ocurre. La música pone los pelos de punta (se los digo por que tengo el soundtrack). Este juego es algo que merece jugarse a media noche y con la luz apagada.

Y como no todo es miel sobre hojuelas, he aquí el título que no debes comprar aunque tu vida dependa de ello.

Vampire hunter D Este juego intentó narrar una historia de vampiros, pero honestamente lo único que causó fue un enorme berrinche a quienes lo compraron; gráficas terribles, efectos ridículos y un final de lo más absurdo y pobre. Es un juego de dos discos que terminas a lo más en 40 minutos.

Por esta ocasión es todo, pero te recordamos que explicaremos poco a poco cada genero y, sobre todo, te daremos recomendaciones de los juegos excelentes, de los buenos y de los que sería un pecado capital comprar.

Hasta la próxima y que te diviertas mucho.

BUZÓN

Qué onda? Parece que nuestras lectoras ya no tienen ganas de escribirnos. Sólo chequen el correo de este número y verán por qué lo digo. Bueno, esperamos sus cartas y ¡cooomenzamos!

Desde Nuevo León recibimos la carta de nuestro amigo Lock. C. N. Cross al cual sus amigos llaman simplemente Lock (y sus enemigos lo han de llamar...) shhh, Goji. Lock comenta que tiene la esperanza de seguir viendo buenos mangas como los que han publicado Vid y Toukan. Sobre tu pregunta hace tiempo que Toukan dejó de publicar el manga de Ranma _ (y que esperanza de que lo vuelvan a publicar, snif) Lock se declara como un gran aficionando al hentai (ándale, él es de los míos) no lo creo, Goji. Lock dice que sabe diferenciar entre lo real y lo ficticio, ya que él no es de los que se "calientan" con un dibujo (lástima, y yo que pensaba mandarle las fotos que te tomé cuando te bañabas) ¿Quéee? (Sólo bromeaba, uf) jumn. Como decía, Lock pide más artículos halando de hentai e incluso una "gulp" saga (¿Y tu nieve, mi chavo?) Gracias por tus recomendaciones, por tus saludos al equipo Conexión Manga y tu dibujo para galería. Chao, Lock.

Lock C. N. Cross Escobedo, Nuevo León

Nuestro amigo Luis Bernardo Klee dice ser un extraordinario fan de Conexión Manga (je, si empieza de "lambiscón" ha de querer algo) grosero. Luis comenta que le gustan mucho animes como Salior Moon, Guerreras Mágicas y Ranma _, pero que también le gustan series "viejitas" como Astroboy, Meteoro y Señorita Comenta (uuuy, puras "antigüedades") y tú muy joven, ¿no? Luis nos pide de favor que hablemos de estas series clásicas lo cual haremos muy pronto. Por cierto, Luis, si tanto te gusta Meteoro, sale los sábados y domingos a las siete de la mañana (¿Tan temprano? Nada, yo con trabajos me despierto a las once de la madrugada) flojonazo. Luis, te recuerdo que hay un servicio para pedir números atrasados para que puedas obtener los números de Conexión Manga que te faltan. Gracias por tus sugerencias y por decir que Goji es un dragón chido (¡Mucho, Luis! Me caes muy bien) Adios, Luis y te mando el beso que me pediste -smack- (Luis... Retiro lo dicho, grrr).

Luis Bernardo Klee A., México D. F.

Israel nos escribe una extensa carta para felicitarnos, criticarnos y regañarnos (órale, surtido rico) Israel dice que gracias a Conexión Manga supo que existía un canal como Locomotion el cual transmite muy buenas series de anime y al cual ya está suscrito (¿Qué, nos está presumiendo?) cállate, Goji. Israel nos pide que demos información sobre los animes que se transmiten en Locomotion, en especial de Saber Marionette J y J to X. Y pasando a las críticas (donde nos hizo "pedacitos") ejem, Israel pide que vuelvan las clases de dibujo, que ya no hablemos de caricaturas de Disney, ni de cine, ni de videojuegos también. Pide que pon-gamos los nombres originales de los personajes de anime. Por último dice que no seamos payasos por sólo pedir dibujos de color y no publicar dibujos de blanco y negro (grrr ¿payasos? ¿Qué, nos parecemos a Brozo o qué?) calma, Goji. Israel, como esta es una revista interactiva, veamos que opinan los otros lectores sobre publicar dibujos en blanco y negro, ¿te parece? Hasta la próxima Israel y ya pasamos tu problema de números atrasados a la persona encargada (No te hagas "pato" Miguel)

Israel Romero Martínez, México, D. F.

Elba Yutmila nos felicita por nuestro segundo aniversario (¿El segundo? ¿A poco ya?) ejem. Elba dice que le gustan mucho nuestros artículos y que ha seguido nuestra revista desde el primer número (qué aguante) no seas payaso, dragón. Elba nos pide que hablemos más de las obras del grupo Clamp en la sección de Los Grandes del Manga (pues yo me conformo con que hablen de Sakura y sus "padres" trajes de Card Captor) jumn. Elba, muchas gracias por tus felicitaciones, tus sugerencias y por sobre todo gracias por ser fiel a nuestra revista (gracias a ti y a todos los lectores. ¿No me puse muy "lambiscón", verdad?) Ya, Goji. En fin, esperamos que sigas con nosotros amiga, pues aun no has visto lo mejor de Conexión Manga. Sayonara Elba (Chao, mi chava) ¡Goji!

Elba Yutmila Mercado Navarro,
Zapopan, Jalisco

Por: Angel Princess

1) Rita Elizabeth Meléndez Vera, Tecámac, Edo. de México

2) Mauricio Ismael Ramos García, México, D. F.

3) Gabriela Tinoco Meneses

4) Adrían Sandoval López, Tlahuac, D. F.

5) Adriana Jiménez Covarrubias, Alborada Jaltenco, Edo. de México

6) Angélica Ramos García, Iztacalco, D. F.

7) Adán Eduardo García Hernández, Ecatepec, Edo. de México

8) Melina Lorena Merlo Godinez, Orizaba, Veracruz

9) Melissa Lorena Merlo Godínez, Orizaba, Veracruz

En esta ocasión tenemos una selección muy especial de dibujos: Todos nos los entregaron nuestros lectores en persona durante la convención T.N.T. 2 ¡Muchas gracias a todos por su apoyo!

MARVEL ULTIMATE

Por HECTOR CISNEROS

Spider-Man, Mark Bagley, Wolverine, Brian Michael Bendis, Capitán América, Adam Kubert, Tormenta, Mark Millar, Thor, Bryan Hitch.

La ecuación es muy simple: los mejores personajes + los principales creadores de comics del momento + la libertad de modernizarlos = el popular y aclamado fenómeno del mundo de los superhéroes: Ultimate Marvel.

Surge como una idea de Bill Jemas, presidente del departamento de publicaciones y nuevos medios de Marvel, y del actual editor en jefe, Joe Quesada. Su principal meta es ofrecerle al público (tanto de viejos lectores como de jóvenes que no leen comics pero que se divierten con la Internet y los videojuegos) nuevas versiones de los personajes más importantes de la compañía, empezando desde cero y adaptándolas a un nuevo siglo. Además, como se trata de un universo alternativo, sus actuales títulos se conservan intactos.

A finales del año 2000 se lanzaron los dos primeros productos de esta línea: Ultimate Spider-Man y Ultimate X-Men. Escritos por Brian Michael Bendis (Powers) y Mark Millar (The Authority) e ilustrados por Mark Bagley (Thunderbolts) y Adam Warren (Wolverine), respectivamente. Llegaron en poco tiempo a ocupar los primeros lugares de popularidad, superando en ventas a las propias estrellas de la Editorial Image (Spawn, Witchblade, Darkness, etcétera).

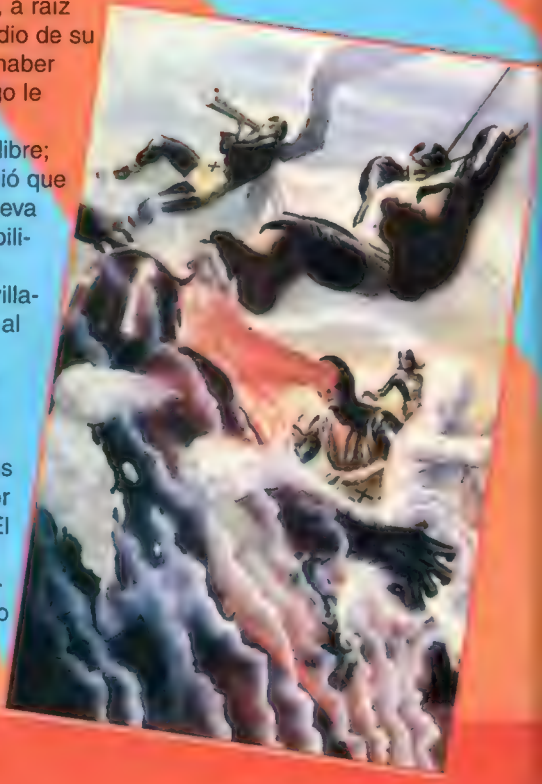
Héroes clásicos para un nuevo siglo

¿Porqué el Hombre Araña y los Hombres X volvieron a ser tan populares como en sus mejores años?. En parte se debe al éxito de la película X-Men y la expectativa por el estreno de Spider-Man en el cine; pero sobre todo, por ver a estos personajes de vuelta a sus raíces con un toque de actualidad, y desechando lo que durante mucho tiempo se consideró ridículo o pasado de moda.

Consideren estos detalles: en Ultimate Spider-Man, los tíos Ben y May fueron hippies en su juventud; la araña que le dio poderes asombrosos al héroe fue alterada genéticamente y no bañada con radioactividad, y ya conoció a las dos chicas más importantes en su vida: primero Mary Jane Watson y después Gwen Stacy. En Ultimate X-Men, Logan (Wolverine) luchó durante la Guerra del Pérsico y Pitor Rasputin (Coloso) trafica con armas en su natal Rusia.

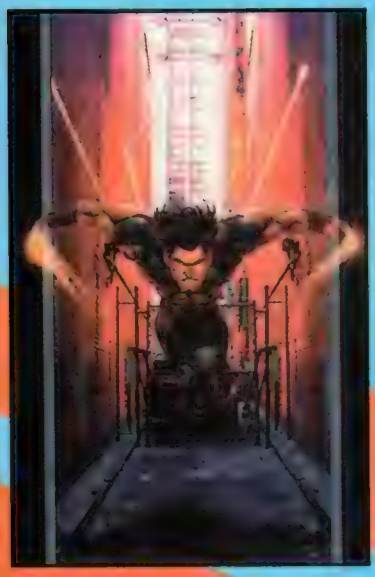
Vayamos por partes. En su nuevo cómic, Peter Parker es un adolescente de 15 años, padece anorexia y se enfrenta a los mismos problemas característicos de la juventud actual: como terminar la escuela; soportar las riñas familiares y las bromas pesadas de los chicos más abusivos del colegio y los regaños de los maestros; buscar una novia y un puñado de amigos; jugar con computadoras y al baloncesto para relajarse, o escuchar a todo volúmen desde rock pesado hasta rap.

Pero este jovencito, a raíz del cobarde homicidio de su tío Ben (que pudo haber evitado, sin embargo le interesaba más ser campeón de lucha libre; no obstante aprendió que un gran poder conlleva una gran responsabilidad), también debe batallar contra los villanos. Ya se enfrentó al Duende Verde, a Kingpin, El Rey del Crimen y a Electro; ahora lo veremos luchar contra nuevas versiones del Doctor Octopus y Kraven El Cazador. Por otro lado, empieza a trabajar como fotógrafo profesional y mensajero para el



IMAGENES © MARVEL COMICS

diario El Clarín, tolerando al gruñón y adicto al tabaco, J. Jonah Jameson.

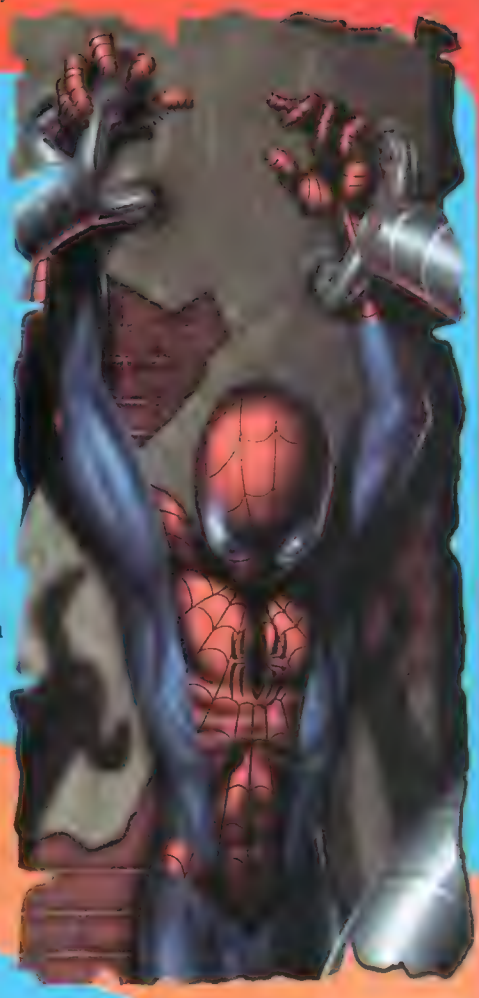


Spider-Man ha permanecido en el gusto del público por cerca de cuatro décadas, lo mismo que los Hombres X. Hoy en día muchos "ídolos" sólo duran entre dos o tres años. Pero estos héroes han sufrido muchos tropiezos a lo largo de sus trayectorias. Es misión de Michael Bendis, Mark Millar y Bill Jemas pulirlos. Así lo afirma Millar: "Es un trabajo fácil y a la vez difícil. Fácil porque tenemos el mejor material disponible, los personajes más queridos de Marvel; difícil porque debemos adecuarlos para el siglo XXI y es una labor muy seria".

En cuanto a Ultimate X-Men, se conserva la esencia de la serie original creada por Stan Lee y Jack Kirby en la década de los sesenta, pero con una enorme influencia por parte de la película. Así pues, el Profesor X y Magneto tienen sus diferencias y también cierto interés por Wolverine. Ahora los mutantes cambiaron las mallas de colores brillantes por ropa de cuero con tonos muy oscuros. Jean Grey, Mystique, Cíclope y Sabretooth tienen una apariencia muy similar a los actores que los caracterizaron en el cine. Además, paulatinamente aparecen otros personajes muy valiosos para la historia de los Hombres X como los robots Centinelas y Gambit.

Durante el año 2001 se han preparado otras revistas de esta línea; una, Ultimate Marvel, ya está a la venta en Estados Unidos; la otra, The Ultimates, saldrá a principios de 2002.

Ultimate Marvel presenta equipos formados por el Hombre Araña y otras figuras de este universo, obviamente adaptadas para esta línea de publicaciones: Hulk, Iron Man, Doctor Strange, Daredevil, Punisher, Woverine, etcétera. Todas las historias son escritas por Bendis e ilustradas por artistas como Andy Kubert, Bill Sienkiewicz, P. Craig Rusell y Dave Gibbons.

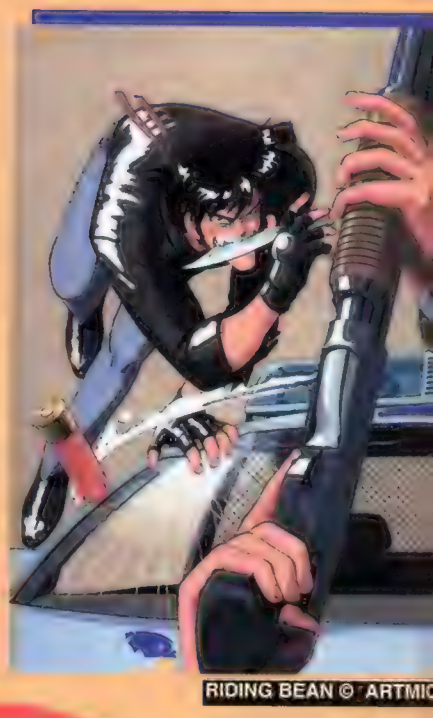


En cuanto a The Ultimates, en este título trabaja Millar con su antiguo colaborador de The Authority, el dibujante Bryan Hitch. Los protagonistas son unos Vengadores muy distintos a los que conocemos, por ejemplo: el Capitán América es su miembro principal, pero el líder y fundador es Nick Fury de la agencia S.H.I.E.L.D.;

Thor es un lunático con un gran martillo y maestro de la Nueva Ola, y Giant-Man y la Avispa son una pareja muy inestable. Sólo Iron Man y Hulk conservan un poco de sus orígenes.

Para Bill Jemas, la línea Ultimate es el siguiente paso en la evolución de los comics. Como él mismo señala: "Durante los años cuarenta y cincuenta se creía que la radioactividad podría volver a la gente normal en superhéroes. Ahora Millar y Bendis rompieron este molde como lo hizo Stan Lee en su momento, logrando así la aceptación de las nuevas generaciones".

Cualquier comentario es bienvenido a:
enhvcisneros@terra.com.mx



Kenichi Sonoda

Un Mangaka Fuera De Control

Por Áurea D. Freniere
Contactame en Aureafreniere@gmx.net

No cabe duda que Kenichi Sonoda ha sido, es y será uno de los mangakas más originales en todo Japón. Los que lo conocen sabrán a lo que nos referimos, de eso no hay duda. Pero para todos aquellos que no saben a quién nos referimos, sólo les diremos que él logró reunir elementos que muy pocas veces se ven en el manga: velocidad, chicas y muchas (y digo MUCHAS), armas. Como lo oyen: armas, chicas y velocidad. Y todo al mismo tiempo.

En el número anterior de Conexión Manga ya les hablamos del manga Gunsmith Cats, dibujado por este autor; ahí les contamos todas y cada una de las maravillas contenidas en esta obra (la cual les recomendamos una vez más puesto que es más que excelente).

Pero ahora, para todos los que se quedaron con la duda de quién es el tal Kenichi Sonoda, es el turno de hablar del autor. Aquí les va un breve esbozo de lo que ha sido la vida de este mangaka, a quién parece que la frase de "caballeros, enciendan sus motores" le hizo bastante efecto...

La vida sobre ruedas de un mangaka

Empezaremos por decirles que nuestro adorado autor salió nada más y nada menos que de las filas del estudio Gainax; y aunque no estuvo involucrado en la creación del estudio, sí contribuyó enormemente a que este pequeño grupo formado por otakus obtuviera el renombre que todos conocemos hoy en día.

Otaku no Video y Wings of Honneamise, fueron algunos de los proyectos en los que el joven participó. Trabajos que por supuesto le dieron una fama impresionante como diseñador de personajes. Tiempo después, y con un poco de fama sobre sus jóvenes hombros (el chavo tan sólo tenía alrededor de diecinueve años), Kenichi participó en el anime Gall Force, donde un año más tarde se publicó su primer trabajo en manga, que es una recopilación de doujinshis en los que Sonoda trabajó al mismo tiempo que en Gall Force y que llevan el nombre de Privates Lives (Vidas Privadas).

Sin embargo, aunque parezca que el chico ya la había hecho a tan corta edad en la vida, su gran debut dentro del medio no se dio sino hasta el año 1989, cuando Kenichi empezó a contar sus propias historias siguiendo el estilo que todos ya le conocemos. La historia que lo lanzó es una trama inspirada en el clásico del cine estadounidense The Blues Brothers, llamada Riding Bean; la historia nos presenta a Bean, un mercenario sin escrúpulos, que acompañado de Rally Vincent (protagonista de Gunsmith Cats) y de su inseparable carro (bautizado The Road Buster) provocan innumerables dolores de cabeza de toda

la policía de Chicago. El resultado, un anime de acción pura que te mantiene agarrado del asiento de principio a fin.

Esto comprobó las cualidades de Kenichi Sonoda para contar historias y fue justamente en este punto (1991) que la compañía Kodansha —en su edición vespertina— publicó el regreso de Bean, pero esta vez como personaje secundario dentro de Gunsmith Cats, donde Rally es ahora la protagonista.

La historia, como era de esperarse, tuvo un éxito tremendo y no sólo por el escenario diferente que mostraba a los lectores (Chicago y no el eterno Japón), sino porque además las protagonistas eran mujeres, y no cualquier tipo de ellas, sino las más rudas y desgraciadas que te pudieras encontrar.

Aún hoy la gente le pregunta a Kenichi Sonoda qué fue lo que lo orilló a escoger un escenario tan particular como la ciudad de Chicago para sus historias, a lo cual él siempre responde que lo atrajo la imagen por sí misma que cualquier extranjero tiene de la ciudad.

"Escogí Chicago, en parte porque muchos mangas ya se habían situado en Nueva York. Yo quería hacer algo diferente. También lo escogí porque es la ciudad de Al Capone, la ciudad de las balaceras y de los policías rudos(...)"

Pero a Kenichi no sólo se le conoce por su excelente manera de contar historias, también porque uno podría especializarse en armas tan sólo de leer su cómic.

"Escogí Chicago, en parte porque muchos mangakas ya se habian situado en NuevaYork..."

Además, el señor tiene un amor oculto por las armas que por supuesto supo expresar muy bien a través de las páginas de su cómic. ¡Lo más paradójico es que él jamás ha tenido una arma o ha manejado si quiera un automóvil!. Según él, ni siquiera tiene una bicicleta, sin embargo, los detalles de sus mangas son producto de investigaciones exhaustivas que él hace sobre los temas.

No cabe duda que el artista no es sólo el que sabe transportarnos a su propia realidad, sino el que puede meternos en su fantasía y hacernos creer que es su realidad.

OSCAR GONZALEZ

Entre Karmatrón, Astroboy y Los Simpson

Por MARTIN ARCEO

El cómic de Los Simpson se hace en México. Lo mismo que las portadas de los videos de las caricaturas clásicas Astroboy, Kimba El León Blanco y El Robot Gigante, creadas por Osamu Tezuka. Estos trabajos y muchos más, entre ellos el arte de los nuevos Cds con la música remasterizada del grupo Parchís, son creación de Oscar González Loyo, ganador del Premio Eisner -el máximo galardón en el medio de la historieta- por su colaboración en la revista Bart Simpson's Treehouse of Horrors ("La Casita del Arbol del Horror de Bart Simpson").

"Le tengo pánico a Los Simpson, que de tan sencillos son muy difíciles", asegura Oscar, nacido en abril de 1959 y profesional del cómic desde los 16 años, cuando comenzó haciendo portadas para Las Aventuras de Capulina.

De los personajes mexicanos a los gringos, pasando por los japoneses

González Loyo es pionero de la historieta mexicana de autor, creada, ilustrada y en general producida por un solo creador.

En 1980 realizó Los Chtulu, que mezclaba humor y temas esotéricos, ilustrada en un estilo que podría considerarse "para niños". De 1982 a 1985, en pleno auge de los grupos musicales dirigidos a niños, realizó el cómic de Parchís.

Fue en 1986 que salió a la venta uno de sus trabajos principales; Karma Trón y Los Transformables, que cerró en 1991. Por ese tiempo, Oscar comenzó a asistir cada año a la Convención de Historietas de San Diego, con la idea de presentar su trabajo e intentar conseguir empleo en Marvel o DC.

"Lo curioso es que Marvel y DC pagan menos que las editoriales chicas de Estados Unidos", comenta Oscar, quien conoció en 1988 a Jae Criquy y Fred Ladd, representantes en el vecino país de la obra de Osamu Tezuka. Desde ese año, Oscar ha ilustrado las fundas de los videos y discos láser con el trabajo de Tezuka, a la venta en el mercado estadounidense.

Muy aficionado a los dibujos animados clásicos, González Loyo ilustró a principios de la década de 1990 las aventuras de Meteoro.

En esa época también trabajó para la historieta de Los Picapiedra, que editó en México Grupo Editorial Vid, así como en las revistas Looney Tunes y Tiny Toons para DC Comics.

Un premio por Bart Simpson

Desde hace unos siete años, Oscar formó un grupo de jóvenes aspirantes a destacar en la historieta. Algunos de ellos, como Humberto Ramos y Ricardo García, actualmente trabajan para editoriales de Estados Unidos.

Con estos ilustradores creó Kaboom Studios, que colabora desde 1996 en los dibujos animados que se presentan en la versión latinoamericana de Plaza Sésamo y otros más.

Igualmente en 1996, Oscar comenzó a ilustrar las historietas de Los Simpson, así como tiras cómicas de estos mismos personajes que se han publicado en periódicos estadounidenses y de Inglaterra.

Precisamente por su colaboración en un especial de Halloween de la familia gringa disfuncional más conocida del mundo, así como en la historieta regular de Homero y compañía, Oscar fue nominado en 1999 para el Premio Eisner en dos categorías; mejor número unitario y mejor cómic de venta continua, ambos en el género de humor.

González Loyo volvió de la Convención de San Diego realizada el verano pasado con los dos galardones, a los cuales el historietista no considera un homenaje a su trabajo, sino "una puerta a Estados Unidos para el talento mexicano. Con estos premios, los editores gringos saben que estamos al nivel de cualquier ilustrador del mundo, y pueden darle trabajo a un mexicano con la confianza de que va a responder".

© MEASA

Un medio en crisis

La historieta mexicana pasa por un bache, que Oscar atribuye a que muchos dueños de editoriales prefieren ofrecer temas populacheros, de fácil venta a un público que los empresarios no consideran listo para recibir productos que reten a la inteligencia.

Otros factores que impiden el resurgimiento del cómic mexicano, a decir de González Loyo, es la falta de profesionalización de los nuevos creadores.

"Cuando empecé, el aspirante estaba bajo la tutela de un dibujante que le indicaba sus errores, al tiempo que aprendía el oficio, llenando de tinta los espacios que así lo requerían, entre otras labores menores", acota.

Al no existir en México un curso formal para ser historietista, ofrece como alternativa para conocer la labor del ilustrador de cómics el acercarse a los profesionales, que visitan las ferias de historietas que se realizan con cierta regularidad.

"El futuro de la historieta está en que los nuevos creadores se arriesguen a sacar sus trabajos en forma independiente. Pero finalmente sólo sobrevivirá el autor que con disciplina pase horas tras el restirador", afirma.

Oscar, quien relanzará Karma Trón próximamente y considera que no está lejano el resurgimiento de la historieta mexicana, cuyo auge pasó hace más de 15 años, al cerrar Lágrimas y Risas.

Sólo resta esperar que el medio vuelva por sus fueros, pues como el mismo González Loyo asevera, "el público y los creadores están ahí, esperando reunirse".

Oscar G. Guerrero, Susy Romero, Horacio Sandoval y Oscar

LA ANIMACIÓN DE KARMATRON

Por Angel Zúñiga

En 1997, durante el festival Mecyf realizado en el World Trade Center, Oscar González y el equipo ¡Ka-Boom! presentaron un segmento animado de 2 minutos con los personajes de Karma Tron. El corto fue bien recibido y ahora presentamos las opiniones del propio Oscar al respecto:

'Cuando estábamos trabajando con el estudio RAMM (Rafael Andrew Monica Melamit) para Plaza Sésamo -yo hacía los layouts o guías de animación- hubo una junta para ofrecer proyectos nuevos, entre estos ofrecimos Karma Tron. Rápidamente nos pidieron un demo de 2 minutos y una demostración con público para ver sus reacciones, así que decidimos presentarlo en Mecyf dentro de 2 semanas. Nos cedieron el estudio, pero sin animadores, así que todos los chavos de ¡Ka-Boom! le entraron y no sólo los dibujantes. Fue un demo muy sencillo y primitivo por las prisas de presentarlo. Hasta el día de la presentación todavía se estaba componiendo la música, pero a la gente le gusto y con las encuestas Televisa se sorprendió, el 80% del proyecto ya estaba aceptado. Pero cuando fallece Azcarraga todo se paró por ser un proyecto extremadamente caro, como toda animación. Ahora vemos que nos conviene más hacer el proyecto por nosotros mismos y después venderlo, porque hay mucha gente a la expectativa".

Este demo se realizó en segunda dimensión (2D), a una velocidad de 15 cuadros por segundo en lugar de 24 o 30, como es lo habitual. Se emplearon técnicas de animación fija, como se hace en Japón, realizadas a través de computadoras y equipos Silicon Graphics empleadas sólo al 10%. "La animación por acetato es más artística, me gusta mucho, pero es más cara", comenta Oscar, quien también se encargó por vía independiente de la animación promocional para el primer cd de Parchis.

"Ha sido muy satisfactoria porque he entrado al mundo de la animación y veo que si se puede hacer en México, pero primero se necesita gente que se sacrifique por ello, argonautas que estén al pie del cañón" señala.

© 2000 ARCADE MUSIC COMPANY

LOS MANGAS DEL AÑO

Por *ADALISA ZARATE*

© KOSUKE FUJISHIMA

© CLAMP/KODANSHA LTD.

El año 2001 ha sido, sin lugar a dudas, uno de los mejores para los fanáticos del manga en nuestro país. Después de sufrir las cancelaciones de títulos como Mixxine y Ranma _ y ver pasar los días sin que una nueva revista en el puesto de periódicos nos entusiasme, por fin ¡todas las editoriales nos trajeron un producto nuevo!

Empecemos con Toukan...

Sus novedades son las siguientes:

—¡Card Captor Sakura, el manga! ¡Sí! ¡Finalmente nos llega otro manga de las chicas Clamp en su forma original! Con formato de cómic estadounidense y portadas originales de las cuatro dibujantes japonesas más famosas en nuestro país, Card Captor Sakura nos trae aventuras ligeramente diferentes de las que vimos en televisión. Se lee de manera oriental —o sea, de derecha a izquierda— y es mensual.

—Digimon. Los otros monstruitos también están en Toukan. Curiosamente, y aunque las malas lenguas digan que no existe el manga original de Digimon, éste es el producto totalmente japonés. Dibujado por Yu Yuen Wong, tiene el mismo formato que todas las publicaciones de esta editorial y saldrá mensualmente.

...y sigamos con Vid

Cuyas novedades son:

—¡Oh mi Diosa! De Kosuke Fujishima, este manga es en blanco y negro, en formato de mini libro, de 94 páginas; cada tomo trae de tres a cinco capítulos, dependiendo de la extensión de éstos, y se lee como en Japón (de derecha a izquierda). Las aventuras de Keiichi y las tres diosas que viven con él son quincenales, y es el más adelantado de los mangas citados aquí.

Además de estos estrenos, Vid continúa con Dragon Ball Z y D.N.A. 2, recientemente ha concluido.

Finalmente, Edito Póster, junto con Vanguardia, nos traen historietas mexicanas estilo manga, como Sedai y La Saga Shojo. (¿Qué? ¿Creyeron que se salvarían del gol? ¡Pues no!.)

Así es que no esperen más y ¡corran a su puesto de revistas, porque ahora sí hay mucho de que disfrutar!

© 2001 AKIYOSHI HNGO/ TOEI A.

DISFRACES

RENTA VENTA Y CONFECCIÓN

Casa del Vestuario

vestimos tus ideas

La más amplia variedad en México de los mejores y mas originales difraces

NIÑOS Y ADULTOS

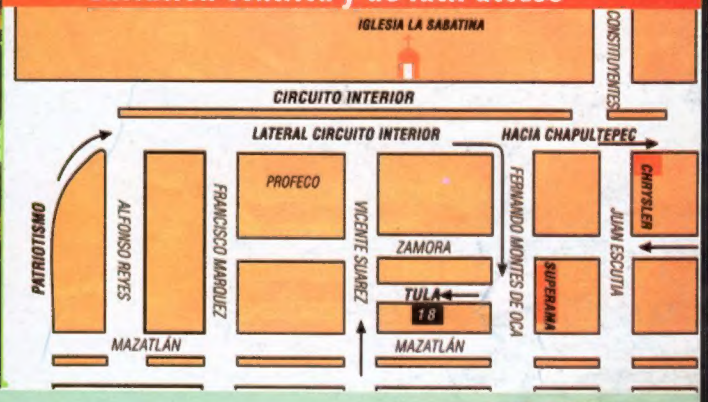
Los mejores accesorios que necesitas para !vestir tu Fantasia¡
Pelucas, sombreros, máscaras, antifaces, maquillaje, y más...

Si deseas un disfraz con un diseño especial te lo confeccionamos de acuerdo a:

!Tu gusto y Fantasía!

CASA DEL VESTUARIO TULA # 18 COL . CONDESA TEL. 5286 9225
TEL. 5286 1888 E-mail casavestuario@intranet.com.mx

Ubicación céntrica y de facil acceso



AGENCIA SEB

La Solución

EDECANES MODELOS

SEGURIDAD PARA ESPECTACULOS

SEGURIDAD PERSONAL

CONTRATACIONES CON: MARCELO ROBLES AGUILAR
TEL: 53-11-94-13, 044-55-50-60-04-41,52-30-30-30 CL.50550.
ALHELI # 2 COL. IZCALLI DEL VALLE, TULTITLAN EDO. DE MEX.

Tercer Reunion Manga-Comic

T.N.T. 3

28.29.30.31 de Marzo 2002

Dibujo de: Edgar Manjarrez Magaña Ganador del concurso de dibujo 1072
Prepara tu dibujo, tu puedes ser el proximo ganador

Foros
Debates
Mesas redondas
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil cosas más

Para mayor información visita nuestra página web
www.geocities.com/tlatelolcom
y también con nuestros amigos de:
www.animedia.com.mx
y www.esquizofremacomics.com
o en Plaza Latino Loc 43
frente a la Torre Latino

Con un buen disfraz No Pagas tu Entrada

TE DA LO QUE NINGUNA OTRA REVISTA

Conexión MANGA

Centro de Convenciones Tlatelolco

BUSCA NUESTRAS PROMOCIONES EN NUESTROS PROXIMOS NUMEROS

Eje 2 Norte y eje central

Tel: (01)273-05-96 5873-38-10

Correo electrónico tlatelolcom@hotmail.com

WWW.geocities.com/tlatelolcom/

Preventa en
Comics Latino
Plaza Latino Loc 43
Frente a la Torre Latino